

週刊 ソニックアドベンチャー24ページ 徹底特集! ハドソン、ドリームキャスト タイトル2連発!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

ソニックがドリームキャストで
駆けぬける!!

SONIC ADVENTURE

超音速 SCOOP
24ページ!!

8.22発表会大速報から
新生ソニックの全貌までを徹底追跡!

1998/vol.25
9/11・18
480円

ドリームキャスト特報!!
ハドソン2タイトル詳細発表!!

独占情報の嵐!! 21ページ大特集!!

E.G.G. 北へ。

サタンの
裏技
GAME 完全収録!
TECHNIQUE
LABORATORY



セガサターン最新ソフト満載!
瑠璃色の雪/She'sn/6インチまいだーりん
コットン ブーメラン

特報!!
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書
Pia♥キャロットへようこそ!!2
スレイヤーズ ろいやる2
MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
NOël3

This
is
COOL

待望の超大作タクティカルシミュレーションRPG

W

WICHEN RÖDER

W



暴徒の街スラムに育ち、双子の妹は文明の代償「恐光症」に冒され
病床に伏し、帰らぬ人となった。
ルシアン、彼は“復讐”を誓い剣帝デュレンを討つ旅にでたが…。

フルポリゴンによる階層構造、マップ単位のギミックにより今までにない高度さ、そして重厚さ。
ファンタジースチームバンクの世界を見事に演出。ミニチュア・ディオラマと3DCGを融合させたSFX映像
により展開を一層盛り上げます。

キャラクターデザイン: 村田 蓮爾 特殊メカデザイン: 竹谷 隆之
イメージイラスト: 安倍 吉俊 メインテーマ作曲: イアン・マクドナルド (元キング・クリムゾン)

バックエンローダー: 好評発売中 5,800円(税別)

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

パワーメモリー
対応



もう覚えたか!!セガの三四郎のテーマ曲「セガサターンシロ」のCD好評発売中!
早く特訓して全国のセガカラで熱唱しろ!
(発売/販売元: ワナーミュージック・ジャパン) WPDV-7138 ¥1,020(税込)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

この街は、鋼鉄と煙が支配していた…。



Illustration/GONZO

株式会社

セガ・エンタープライゼス

〒144-8531 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎ 0120-012-235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (祝祭日除く)

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。 <http://www.sega.co.jp>
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

CAPCOM

ゲームが

CAP GENER

ゲームの名作、今ここに復活。
カプコンジェネレーション ～第1集 撃墜王の時代～
1942 1943 1943改
8月27日発売



※画面は「1942」のもので。



青春でした。

COM
RATION.



※パッケージは実物と異なる場合があります。
セガサターン用ソフト
標準価格5,800円(税別)

ゲームの名作集、5ヶ月連続リリース

- | | |
|---------------|---|
| 第2集 魔界と騎士 | 「魔界村」「大魔界村」「超魔界村」9月23日発売予定 |
| 第3集 ここに歴史はじまる | 「バルガス」「ソソソ」「エグゼドエグゼス」「ひげ丸」10月15日発売予定 |
| 第4集 孤高の英雄 | 「戦場の狼」「戦場の狼II」「ガンスモーク」11月発売予定 |
| 第5集 格闘家たち | 「ストリートファイターII」「ストリートファイターII ダッシュ」
「ストリートファイターIIダッシュターボ」12月発売予定 |

カプコン
サンワスキャンペン

5集そろえて、もれなくもらえる。
「オリジナルスタンドラック」!!

締切/平成11年1月31日(日)当日消印有効
詳しくは商品に入っている応募要項を見てね!



※実際のスタンドラックは、
デザイン仕様が異なる場合
があります。ご了承ください。

★カプコンソフト情報 ★大阪 (06) 946-6659 東京 (03) 3340-0718 札幌 (011) 281-8834 仙台 (022) 214-6040 名古屋 (052) 571-0493 広島 (082) 223-3339 松山 (089) 934-8786 福岡 (092) 441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
(CAPCOM BOX) FAX 06-947-4540 ★カプコン・ホームページ ★http://www.capcom.co.jp/ ★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中! ★CFC事務局 TEL (06) 948-0555 ©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社 カプコン

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN は、セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN 専用のゲーム機ソフトウェアを指すものとしてその表示を承認したものです。

Contents

セガゲターマガジン

1998年9月11・18日号 vol.25

1998 SOFTBANK CORP.

本誌からの無断転載を禁止します。

総ページ数63! 大ボリュームでお贈りするドリームキャスト最新情報!!

P23

Dreamcast Magazine Vol.3

8月22日開催の発表会速報から、新生ソニックのすべてを巻頭21ページ大特集!

P26

SONIC ADVENTURE

ハドソン発、正統派アクションRPGの秘情報を21ページ総力特集!!

P52

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

新ジャンルゲームのキーワードは、「大好き」って言いたい!!

P133

北へ。White Illumination

ドリームキャスト新着情報!

P50

GODZILLA GENERATIONS

最新情報で、ドリームキャストを追っかけ!

P24

ドリームキャストマガジンデータステーション

P142

ドリームキャスト NOW

P145

ネオジオポケット

特別企画 あの、妙〜に気になるセガCMを徹底追跡!

P10

ほんものの湯川専務に迫る!

〜テレビCFで話題のセガ・専務スペシャルインタビュー〜

電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 夏のスペシャルプログラム

P196

理論! 極論! バーチャロン! 第4回



P148 特報!

Pia♡キャロットへようこそ!!2/MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
スレイヤーズ ろいやる2/ **NEW!** NOëL3/ **NEW!** モンスターメーカー ~ホーリーダガー~
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years/シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
NEW! 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書

P142 COMING SOON SOFT

NEW! 瑠璃色の雪/NEW! She'sn(シーズン)/ **NEW!** 6インチまいだーりん
魔法使いになる方法/ **NEW!** STRIKERS 1945 II/ **NEW!** コットン ブーメラン
シミュレーションRPGツクール

P181 NEW RELEASE TITLE

カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~/ **NEW!** ウィザードリイ リルガミン サーガ

P182 SEGASATURNAN SOFT COMPLETE GUIDE

BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)/サターンミュージックスクール2

P89 サターンゲームを遊び尽くすための裏技大特集・第2弾!!

GAME TECHNIQUE LABORATORY

P192 歌謡ショウ速報! 「つばさ」グッズの大プレゼント付!!

サクラ大戦 歌謡ショウ 帝国歌劇団 第2回「花組」
特別公演 つばさ~WINGS~

P188 「ファルコムクラシックスII」最新情報!

帰ってきたファルコムマガジン

- P6 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P12 セガサターンマガジンデータステーション
新作ソフト発売スケジュール
- P17 セガサターン読者レース
- P77 読者投稿コーナー/LETTERS PARK
めざせ投稿KING!!
- P82 チンチコーレ!「街」/街の掲示板
- P84 週刊土星時報
- P86 Hyper COLUMN FREE TALK GALLERY
- P88 コミックサタマガ/サムシング吉松
- P122 岩垂徳行わーんど かもんえぶりばでえ
- P123 葉山宏治のメンズの帝国
- P124 プロ野球チームもつくろう!
えきさいていんぐスタジアム
- P126 攻略DATAフォーカス
リンダキューブ 完全版
- P155 ハロカブ号外!
アーケード新作 ジョジョの不思議な冒険
- P194 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
- P202 SEGA AM分室 FLAT OUT!
- P205 箱崎の母的占い
- P206 裏技の極
- P207 セガサターンソフトレビュー
- P208 読者プレゼント

表紙イラスト:「SONIC ADVENTURE」
イラスト制作:上川裕司
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)
©SEGA 1998



セガサターン

あ

ウィザードリイ リルガミン サーガ P181

か

カプコン ジェネレーション
~第2集 魔界と騎士~ P181

機動戦艦ナデシコ

The blank of 3years P168

機動戦士ガンダム

ギレンの野望 攻略指令書 P172

コットン ブーメラン P179

さ

サターンミュージックスクール2 P186

She'sn (シーズン) P175

シミュレーションRPGツクール P180

シャイニング・フォースIII

シナリオ3 氷壁の邪神宮 P170

STRIKERS 1945 II P178

スレイヤーズ ろいやる2 P156,207

た

慟哭 そして... ファイナルエディション P207

な

NOëL3 P160

は

Pia♡キャロットへようこそ!!2 P148

ファルコムクラシックスII P188

BLACK/MATRIX

(ブラックマトリクス) P182

プロ野球チームもつくろう! P124

ま

MARVEL SUPERHEROES

VS. STREET FIGHTER P152

街 P82

魔法使いになる方法 P177

モンスターメーカー ~ホーリーダガー~ P164

ろ

リンダキューブ 完全版 P126

瑠璃色の雪 P174

6インチまいだーりん P176

ドリームキャスト

ELEMENTAL GIMMICK GEAR P52

北へ。 White Illumination P133

GODZILLA GENERATIONS P50

SONIC ADVENTURE P26

ネオジオポケット P145



真夏のイベントにキャラクターは付きもの？ 「東京キャラクターショー」はキャラグッズで大盛況！



有明・東京ビッグサイトにて開催された東京キャラクターショーは、8月2・3日の2日間で35,535人の来場者を記録。開幕の4日前から並んでいたという熱心なファンを筆頭に、約12,000人が2kmにもおよぶ長蛇の列を作った。

「サクラ大戦」「セガタ三四郎」が目玉のセガや、「EVE」などキャラ人気の高いイマディオなど、各出展社が用意した限定商品に人気が集まった。約8,000アイテムが出揃い大成功を収めたキャラショー。次回の開催も期待できそうだ。



真宮寺まぐらに続き、ペバームーンから等身大アイリスが参考出展。ちょこんと座ることもできるのだ。価格は450,000円。「太正浪漫堂」でも販売される予定だ。



イマディオが誇る人気ゲームキャラのテレカ4種類。台紙付きはこのキャラショーだけの限定販売だ。



村田蓮爾と竹谷隆之のコラボレーションを奏でる 『バッケンローダーの世界展』9月15日まで開催中

『バッケンローダーの世界展』が9月15日まで開催中。会場は東京・渋谷のGoFa (11:00~19:00、ドリンク代のみ)。整然とした館内には村田

蓮爾氏の原画、竹谷隆之氏の造形物、キャラクターフィギュアなどが並ぶ。さらに、特別限定の村田氏キャラクターのテレカとポートレートを販売。以前に描かれた村田氏のイラストも日替わりで展示される。プレオープンに来場した竹谷氏からは「みんなで作った作品なので見てください」というメッセージが贈られた。



GoFa 問い合わせ：03-3797-4417
東京都渋谷区神宮前5-52-2 JBP オーバルビル2F

バッケンローダー攻略本も販売



「バッケンローダー」の舞台は退廃的な近未来世界。その魅力的な世界設定、キャラクターイラストなど、「バッケン」のすべてが詰まったガイドブック。付録には村田蓮爾作オリジナルポストカードとおいしい1冊だ。

■ソフトバンク ■A5判
■158ページ ■1,300円



村田蓮爾サイン入りイラストを3名に

この開催を記念し、キャラクターデザインを担当する「村田蓮爾直筆サイン入りイラスト」①を3名にプレゼント。希望者はP8の欄外を見て応募しよう。イラストはルシアン、キャロル、アイドルの3種類だ。



↑会場に設置されたMacでは、CGのスライド集も見ることができる。
←同個展会は一足早く8月16日「セガサターンフェスタ」にも特設された。

夏の祭典「コミケ」に太正浪漫堂出現

8月14～16日の3日間、54回を数える夏の祭典「コミックマーケット」でも、ゲームキャラクターの物販が行われていた。企業ブースでは、セガが「太正浪漫堂・有明出張所」



を出展。「サクラ2」のTシャツ、テレカ、各キャラクタのタトゥーシールの限定商品3点を引っぱ、相変わらずのサクラ人気を印象づけた。

花組のタトゥーシールは、水にぬらして腕や顔に簡単に貼ることができる。

「ワンフェス」にオラタンの立体新作続々!

ガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル98夏」が8月9日東京ビッグサイトで開催された。ジャンルを問わず多数の新作がひしめく中、「オラタン」の新作の数々は注目の的。サタマガで好評のバーチャロン少女も即完売となっていた。



明貴美加デザイン、みすまる☆ましい造形のテムジン少女は完売。

テムジン、フェーイエン、ライデンなど「オラタン」バージョンの新型バーチャロイドも続々立体フィギュアで登場。デキも良かった。



8月7日にはプライズ内見会も

先日のセガプライズ内見会では、'99年1～3月の新作が出展された。今回もゲームはもちろん、アニメや懐しのテレビキャラなど大小さまざまな商品が登場。やはり今回も人気は「サクラ2」、そして「ぶよぶよ」。その他、緊急発売された「Find Love 2」のフィギュアや「インディーズCD」なども目を引いていたようだ。人気キャラクターグッズをプライズでゲットしては?

→「ぶよぶよ」からはアルなどのぬいぐるみ、ミニゲーム「ぶよりん」、ぶよの貯金箱などの新作が登場。今後も続々発売予定だ。



←「サクラ2」からは「コレクションフィギュア」と「キーチェーンフィギュア」の人気シリーズが出展。ゲームキャラ以外にも「セサミストリート」などのさまざまな人気キャラが見られた。

ジョイポリスが魔導世界で染まった!
『第1回AJAPA杯ぶよ大会』決着

7月から全国各地およびXBANDの予選を勝ち抜いた、ぶよぶよの勇者・48名が8月16日、東京ジョイポリスに集結、『第1回AJAPA杯ぶよ大会』の決勝大会で雌雄を決した。今大会の予選は約10000人という激戦。その中から初代AJAPA杯ぶよマスター・服部君(関西地区予選代表・16歳)が誕生した。ラストの田中勝己ライブでは、新曲「ぶよぶよ」が披露され、盛り上がりは最高潮に達した。



当日はコンパイル・仁井谷社長も参加者に声援を贈っていた。田中氏のライブでは歌声のサービスも。

「セガサターンフェスタ」として催された今回、ジョイポリスに訪れていたカップルからもぶよぶよのレベルの高さに感嘆の声が。

『ラングリッサーV ドラマアルバム』伝説は終わっていなかった……

ラングリッサーシリーズの完結篇として6月に発売し、好評を博している「ラングリッサーV」が9月18日、ドラマアルバムとして甦る。その名も「ラングリッサーV THE END OF LEGEND ドラマアルバム」(ファーストスマイル/2,548円)。収録されているのはゲームとは違ったコメディタッチのオムニバスストーリー。川上とも子、皆口裕子などラングではおなじみの声優陣も総出演。カラオケシーンでは井上喜久子の「ぼくドラえもん」も聴ける。新たなラングの魅力がいっぱいだ。



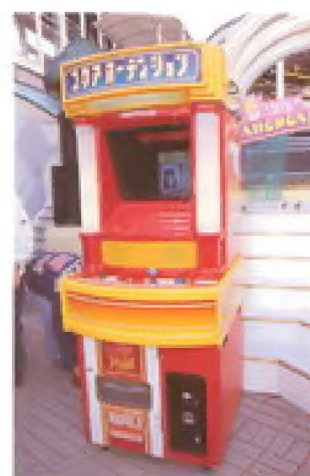
皆口裕子演じる「ラムダ」と「マリー」の会話シーンは聴き応えあり。

ニュース クリップ
News ClipsパイオニアLDC開催
アニメフェスティバル

8月9日、「夏のアニメフェスティバル」東京大会が九段会館で行われ、1,000人ものファンが集まった。「大運動会」「時空転抄ナスカ」の上映会や、同作品に出演した夏樹リオさん他の声優トークショー、フィナーレでは「胸を張ろう」を来場者全員総立ちで熱唱、紙テープも舞う盛り上がりだった。

未来のストアに会いに
ワンダーエッグへGO!

ナムコが提供するストア発掘アトラクション「ザ・ストアオーディション」は1回300円で、モデルや歌手など6ジャンルから自分の挑戦したい職業で成功する見込みがあるかを判定してくれるアトラクションだ。8月30日には「ナムコワンダーエッグ2」にて、アトラクションで合格した人の中から厳正な審査の結果、選りすぐられた人々が集まり、最終オーディションに挑む「第二回超ビッグオーディション」が行われる。

OVA『真ゲッターロボ』発売記念
ビデオとマスコットプレゼント

OVA『真ゲッターロボ』(バンダイビジュアル)の第1巻が、LD、VHSとも1,500円という低価格で、8月25日に発売。これを記念し、『真ゲッターロボ』第1巻(VHS)②と変形マスコット「チェンジ・ゲッター」③(非売品)を各10名にプレゼント。

文化庁メディア芸術祭
4部門で作品を募集中

デジタルアート・インタラクティブ/ノンインタラクティブ、アニメーション、マンガの計4部門において優秀な作品を表彰する「第2回文化庁メディア芸術祭」が作品を募集中。'97年11月1日～'98年10月31日までに制作、発表された作品が対象となる。応募問い合わせはTel03-3535-3501(事務局)。前回のインタラクティブ部門優秀賞は「F FVII」(右写真)が獲得。



「慟哭」最新作発売イベント メッセサンオーにて開催



店頭には本物の(?)笹本梨代が。ユーザーのボルテージも上がった!

8月6日、東京・秋葉原のメッセサンオーにて「慟哭そして…ファイナルエディション」発売記念イベントを開催。「慟哭」「神宮寺三郎」など、データイースト作品の原画・セル画の展示やプレミアムグッズが販売され、購入者に先着で特製テレカが進呈された。

特製シールプレゼント

「慟哭そして…ファイナルエディション」特製シールを5名に。P8欄外を見て、プレゼント名に「慟哭シール」④と記入し、応募してね。



「レイディアントシルバーガン」 店頭予約キャンペーン当選者発表!

抽選で1名にアーケード版の基板とコントロールボックス一式をプレゼントするという「レイディアントシルバーガン」予約キャンペーンの当選者が決定。8月上旬、開発プロデューサーの井内氏(トレジャー)が東京都の落合さん宅を直接訪れ、賞品を贈呈した。



業務用も相当やり込み、「演出がすばらしい」と絶賛する落合さん(写真・右)と井内氏が固い握手。

トレジャーの超硬派シューティングゲーム(5,800円)。公式ガイドブック(1,200円)もソフトバンクから発売中。



この秋、超人“セガタ三四郎”がPCで伝説となる…… サターンだけじゃない! 今度はPCで“セガタ”シロ!



Windows95&98、Macintosh両対応。価格5,800円/税別。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
© セガタ三四郎後援会

セガPC渾身のキャラクターものの第1弾がここに登場。「セガタ三四郎 超人伝説」(10月発売)は、あらゆる方向から捉えたセガタのデータベース集だ。幼少からの半生や、人間離れした体を徹底解剖、また「セガサターン、シロ!」をセガタ自らが指導してくれる「三四郎カラオケ道場」など、既存の素材を使わず、すべてを新規収録。

10月29日発売のサターンタイトル「セガタ三四郎 真剣遊戯」とあわせて、セガタ道を堪能しよう。



“セガタ”の超人ぶりは、スクリーンセイバーでも披露される。

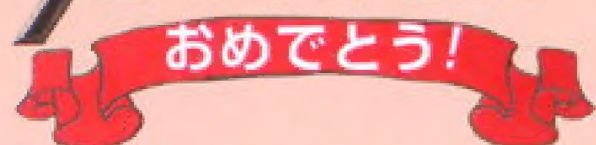
最新のDirectXで夢は広がる!?

8月19~22日、マイクロソフトは「Meltdown Tokyo 98 SUMMER」を開催。参加メーカーはDirectX 6.0やWindows 98対応のアプリケーションやハードウェアの互換テストを行った。セガPCも発売予定の「E0」「ラリー2」他の動作テストを実施。最新のDirectXを使ったPCタイトルからドリームキャストという流れも出てきそうだ。



10月2日発売の「メモリアルセレクション」(5,800円)も展示。

JOYPOLIS



新宿で“LOVE&HAPPY”

10月4日でオープン2周年を迎える新宿では、「愛」と「幸せ」をテーマとしたイベントを9月4日~10月4日まで行う。まず、特設されたバースデーカーにジョイポリスへのメッセージを書き添えた人全員に同館招待券が送られる。また、10月4日は、同日生まれの人に記念品を進呈するうえに、入場無料(アトラクションパスポート付き)となる。さらに、先着2000名にピンバッジがもらえる。2周年をみんなで祝おう。

お台場は「バーチャルウェディング」

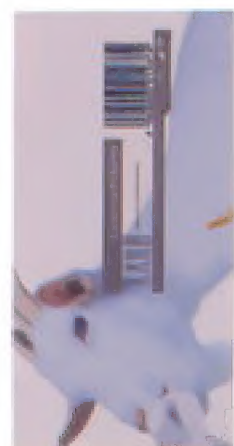
昨年6月29日、第1回目が行われ、現在までに計3組の夫婦が誕生している東京ジョイポリスの「バーチャルウェディング」。東京ジョイポリスでは、この「バーチャルウェディング」を本格的にスタートさせる。執り行われる式は館内に設置された「セント・バーチャル教会」で、外国人牧師、オルガニスト、聖歌隊に囲まれた本格的なものだ。申し込みはシオノギャラリーで随時受け付け中(24時間受付/TEL0120-596369)。



挙式料■250,000円/ヘアメイク■40,000円
ビデオ撮影■40,000円/司会■45,000円
上の写真は記念すべき第1回目の挙式の模様。

未来航路 La'cryma Christi

ポリドール/1,050円



発売中

メジャー1年目を迎えてさらに盛り上がりを見せる、ラクリマの今年2作目。テレビ東京系「真夜中の探偵Night Walker」エンディングテーマ。

wanna Be A Dreammaker globe

avex globe/1,020円

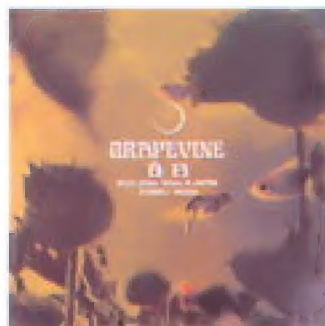


9・2発売

「Love again」以来、新しい音を作ってきた彼らが、4枚連続リリースを決定。4曲に込められたメッセージは? 第1弾のみ、初回特殊トレイ仕様。

白日 GRAPEVINE

ポニーキャニオン/1,020円



9・2発売

“ハクジツ”と読む今度の新曲は、攻撃的なロックで、私たちの期待に応えている。ボーカル、田中和将の突き通る魅力的な歌声が聴ける。

CLOUD 9 THE MODS

Antinos/3,059円



9・2発売

'81年のデビュー以来、時代に流されることなく自分たちの音を貫き続けてきた彼らのニューアルバム。日本ロックの真髄を堪能しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.25 LANDMARK(商品名+プレゼント番号)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは9月10日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。プレゼント番号は商品の後に記した数字です。

サターンユーザーの使える1冊

BOOKS
REVIEW

お盆休みを利用して、自らの手で葬ってしまったゲームキャラの英霊たちを偲び、霊場恐山に参拝してまいりました。

順位	書名	出版社	本体価格
1	慟哭そして… 公式原画集	徳間書店	2,095円
2	お嬢様特急 公式攻略ガイド	主婦の友社	950円
3	Pia♥キャロットへようこそ!! ビジュアルファンブック	アスペクト	1,900円
4	ルナ2 〜エターナルブルー〜 公式攻略ガイドブック	富士見書房	1,200円
5	この世の果てで恋を唄う少女YU-NOⅢ セーレス	ケイエスエス	857円

東京・秋葉原 書泉ブックタワー調べ（8月1～15日）

PICK
UP!■ソフトバンク ■A5判
■160ページ ■1,400円デイトナUSA2
オフィシャルガイド■ソフトバンク ■A5判
■96ページ ■1,200円ファイティングバイパーズ2
オフィシャルガイド

今回は街で遊べるセガのゲームの攻略本を2冊紹介する。ゲームセンターに行く前に、これでしっかり予習しておこう。

まずは「ファイティングバイパーズ2」。写真、コマンド表、データの数値とも、かなり細かいが、決して見づらいわけではない。テクニック解説も充実し、1発目の入力から2発目入力までの秒数を明示するなど、誌上におけるタイミング伝授の限界に挑戦する意欲が嬉しい。時々

まで熟読してほしい。

お次は、「デイトナUSA2」。マシン解説からタイムアタックポイント、他車を追い抜くためのテクニックなど、レースをより熱くプレイするための情報が整理されている。インタビューやテーマ曲の紹介など、読み物も楽しめる内容だ。

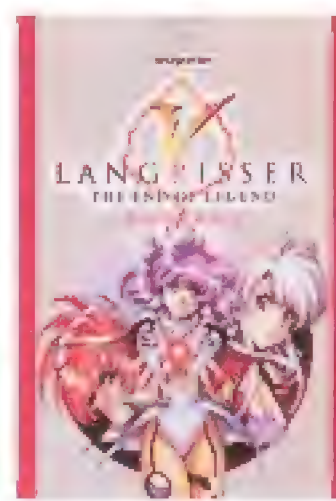
2冊とも繊細な操作方法を正確に誌面で表現しようとした努力の書。ライバルに差をつけないなら利用しない手はない。

ハイスクールテラ
ストーリー
公式ガイド■ソフトバンク
■A5判
■80ページ
■1,200円

多彩な人間関係も人物相関図として整理され、全体に美しく見やすい。攻略ページでは、各シナリオでの注意点、ゲームの流れを示した攻略チャート、イベントの発生日やその条件、パラメータの変化などが紹介されている。文化祭や体育祭、中間テストなどで発生するミニゲーム攻略は、操作方法などが簡潔に説明されている。

電撃攻略王
ルナ2 エターナルブルー
完全攻略ガイド■メディアワークス
■A5判
■128ページ
■950円

とても見やすく整理された攻略本。文章は少なめだが、すっきりときれいなマップと豊富なデータ掲載で、内容的に不足はない。チャートページとマップページに分かれ、進行チャートとその解説、行動のチェック、宝箱の中身、ステータス回復のための女神像の位置などが掲載されている。便利なゲームガイドとして重宝するだろう。

ラングリッサーV
ゲームガイドブック■徳間書店
■A5判
■146ページ
■1,200円

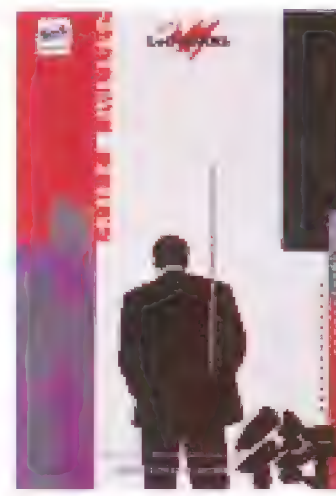
実用性に徹した攻略本だ。設定資料やシリーズの紹介、インタビューなど、関連記事は皆無だが、その分、徹底して攻略記事に集中できる。シナリオ攻略は、ストーリーが詳しく記されており、マップは敵キャラの出現位置、ショップアイテムなどが紹介されている。他に隠しコマンド、グッドエンディングのための条件も掲載。

日本代表チーム
の監督になろう
世界初、サッカーRPG
公式ガイドブック■エニックス
■A5判 ■192ページ
■1,238円

わが国念願のワールドカップ初出場は全国民的なニュースだった。その感動を呼び戻し、無念を晴らすなら本書をしっかりと活用すべし。ゲームの基本システム、監督、選手、チームの育成、施設の拡張など、段階を踏んで達成できるように整理されている。チームデータには各選手のパラメータが詳細に図式化されている。

DEEP FEAR
パーフェクトガイド■アスペクト
■A5判
■128ページ
■1,100円

基礎知識解説がていねいだ。ポイントを箇条書きや枠組みで整理し、潜水艦というハードなイメージのゲームを、より身近なものに引き寄せてくれる。攻略ページは、そのエリアでの移動マップとルート、各部屋の配置、入手アイテムやイベントなどがチェックされている。アスペクト社のシリーズとしては地味な印象が残るが実用的。

街スペシャルガイド
～サウンドノベルシナリオ入門～■メディアファクトリー
■A5判
■136ページ
■1,200円

本書は、攻略要素のほかに、サウンドノベルのシナリオを書きたいと思っている人へのガイドブックでもあるという、ユニークな一面をもっている。サウンドノベルやゲームブックの変遷、シナリオ制作の流れを整理し、随所で「街」を例に出している。気になる攻略は、各シナリオと人物の関連、ポイント、キーワードなどを考察。

ほんものの湯川

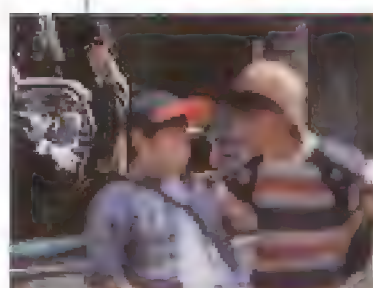
テレビCFで話題の
セガ・湯川専務
スペシャル
インタビュー



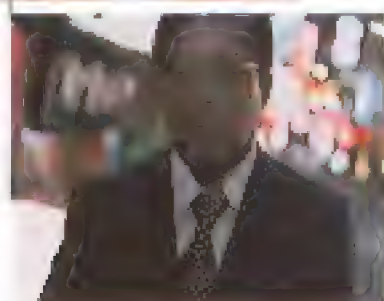
ドリームキャスト発売に向け がんばれ湯川専務!

湯川専務が捨て身でセガの姿を演じる話題のCFシリーズ。9月上旬からバージョン3が放映予定だ。次こそは、立ち上がる姿が見られるのか!

Version1 「とある街の声」編



根っからの大阪気質のせい、街で絡まれるシーンでは「逆に怒鳴り返してしまっ、監督さんに『そんな大阪弁でやらないでください。もっと弱い専務でやってください』と注意された」という。ただそんなことがあっても、「酔っ払う姿はいつも同じだから、部下は地で行っていると思っているんじゃない」とも。



Version2 「夢」編

多忙なスケジュールを縫って撮影に臨んだため、「山のシーンでは天候が悪くて、1.5本を2日で撮ってしまった」という。そんなバイタリティ溢れる彼の姿にセガの社員は「頑張ってください」と応援してくれているとか。



DCを会社全体で盛り立てる

——湯川さんはセガで今、どのような仕事を担当されているのですか?

湯川 現在、私はセガで渉外と流通の部門を担当しています。渉外の部門では、ソフトを作っていたらいてるサードパーティーさんに、ドリームキャスト(以下DC)で引き続き素晴らしいソフトを開発していただけるよう、あるいは今まで未参入だったメーカーさんにこれを機会に参入していただけないかとお願いに上がっているんです。それと、DCはネットワークという新しい機能を持っていますので、そちらに関する折衝なども行っています。また、流通の部門では年末に向けてDCを販売していかなければならないわけですから、販売店さんのほうにもDCをどんどん売ってもらえるよう販売店回りをしています。DCはショッブの方にも非常に評判がいいんですよ。

——湯川さん自身、DCができてきた時はどのように感じましたか?

湯川 それはもう「最高」ですよ。だって、世界的にもトップの技術水準、各メーカーさんの叡智を結集させたのですから。ただそれに合わせて、セガという会社も変わっていかなくてはな

らないと決意を新たにしましたね。そもそもセガの強みはコンシューマとアミューズメントの部分の両方持っているということだと思っんです。DCではそれを融合させた、新しい遊びを提案していくこともできるじゃないですか。例えば、ビジュアルメモリに収めたデータをジョイボリスに持っていくと特別な遊びができるとか。DC自体だけではなく、コミュニケーションの遊びを演出する道具としてDCを普及させたい。だからこそ、セガ全体で盛り立てていかなきゃならないんです。

秋元さんの狙いは当たっていると思う

——そのDCの発売に向けて、決意の表れとして今回のCFが作られた。

湯川 そうです。最初、絵コンテが上がった時はやはり社内でも侃々諤々で。「ここまでやる必要はないんじゃないか」とね。でもやる限りは「今までのセガとは違うんだ」ということを見せなくてはならないでしょ。そういう流れを変えるという意味ではプロデュースされた秋元さんの考え方は成功していると思いますよ。あれだけやれば関心を持たれますからね。社長がやるのが一番いいと思うけど、いろいろな事情でできないということでしたから、だ

ったら私がやろうと引き受けたんです。——CFのプランがきた時には「これはいける」って思われたのでは?

湯川 話をもらった時は、責任重大だなあと。でもだからこそ、他にやる者がいなければ、私がやろうかなと思っったんです。やっぱりセガは変わるんだ、っていうことを見せていくためにもね。本物の社員が出ることでより一層注目してもらえますからね。これは、もう「一粒で三度おいしい」ですね(笑)。

——そう言えば、眼鏡は?

湯川 実は、眼鏡はCFだけなんです(笑)。普段はかけていません。だから、街では意外と気づかれないですよ。

——でもCFはかなりの反響ですよ。

湯川 はい。非常によく見ていただいているんで、仕事では名刺を見せなくても「ああ、湯川さん」と(笑)。非常にありがたい話です。「『がんばれ湯川専務!』」っていうゲームでも作ろうか?なんて話も出ますし、「あの人は奥さんですか?」なんて聞かれることもありますね(笑)。交渉の場でも始めから和やかに話が進められるわけですから、非常に助かっていますね。

——その辺は、以前同様にCF出演された「ロボ・ビッチャ」('84年放映・セガ)の頃と同じでは?

湯川 確かに、似たような感じはしま

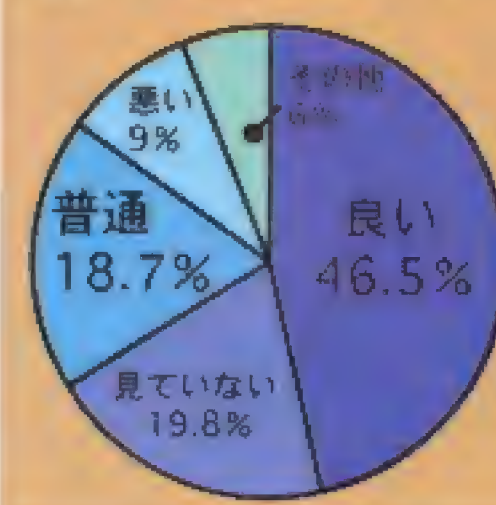
高等テクニックに挑戦したセガのCF

ゲーム業界は新聞紙上などであれだけシェア争いが報道されているにもかかわらず、CFに関しては、これまでまるで競争がないかのように描かれてきました。今回のセガのCFはそのパンドラの箱を開けて、「プレステ」に対する劣勢を認めたわけ。もちろん「ドリームキャスト」という切り札を控えてこそその白旗宣言ですが、ジャーナリスティックな手法を使って、世間を巻き込んでやろうという強い意志を感じます。同様に湯川専務の起用も、現実にはアクセスするための手段です。役者が演じるより、本物の専務が出演したほうが、話題としてマスコミに取り上げられPR効果が狙える。

このアイデアはセガの役員に就任した秋元康さんのもので、世の中の反応を読んだ仕掛け作りはさすがです。またCMプランナーは「J R東日本」や「J-PHONE」も手掛けている電通の岡康道さん。ライバル商品を引き合いに出す「挑戦広告」を多く作っている。さらにディレクターは、TBCの「ナオミ」などを演出した山内健司さん。そんな一流の才能がこのCFを陰で支えているんです。(広告批評/白滝氏)

広告批評 白滝明央 CFをはじめ広告全体を見渡す広告専門誌「広告批評」。中でも氏はゲーム業界にも精通。

湯川専務のCFをどう思いますか?



8月21・28号読者アンケートで、湯川専務のCFに関し、調査を行った。まず、「良い」が46.5%と半数近くの人が評価している。しかし、「悪い」「見ていない」というマイナスの反応も、合わせて28.8%に上っているようだ。現段階では、サタマガ読者の間でも賛否両論だが、今後、CFの展開如何でこの数値も変化してくるだろう。シリーズを通じて、どういう評価が得られるか、注目したい。

専務に迫る!

セガの企業CF「湯川専務シリーズ」が世間で大変注目されている。そこで、このCFに出演した湯川専務とはどのような人なのか。セガ社内の“本当の仕事場”（左の写真）におじゃまし、ほんものの湯川氏を直撃した!

すね。同じように話題性もありましたし。セガはもともとアミューズメント施設を中心にやっていたわけですが、そのセガが家庭用ゲーム機を作り、それと同様におもちゃにも参入し、そして「ロボ・ピッチャ」も生産した。新しいことを始めなければならないという意味では、あの頃は今と近い状況でしたからね。当時は流通ルートを持っていないですから、それも開拓しなくてはならなかった。それで、私自身がCFに出演すれば注目されるでしょうし、「セガはこういう会社だ」とわかりやすいじゃないかと判断して、当時も出演を決めた。顔であいさつできますからね。結果的にも、非常に効果がありましたよ。それでセガはセガなりの流通経路を開拓できたんです。

グループ全体でDCに取り組んでいます

——ところで、湯川さんがセガに入社されたのはいつ頃だったんですか。

湯川 14年ほど前、CSKがセガを傘下に入れた時、ゲームを作っているこのセガという会社が面白いなと、自ら手を挙げて、常務として入社しました。ちょうどその頃、それまでのアミューズメント施設中心の状態から家庭用ゲーム機の生産を開始したんですよ。それで私が、家庭用ゲーム機の販売部門を担当することになったわけです。

——「家庭用ゲーム機を始める」と聞いて、その頃はご感想はいかがでしたか?

湯川 先に任天堂さんは始められてい

て、「これは面白いな」と思っていたから、当然やるべきだと。ゲームウォッチがヒットし、ゲームセンターではインベーダーが流行り、きっと家庭用ゲーム機も当たるだろうなという確証はありましたね。それで、セガが当時出したのが「SG-1000」とか「SC-3000」。パソコンのような機械で、任天堂さんのファミコンはかっこいいのになって思ったりもしましたけど（笑）。——CSKからセガに来て、戸惑いなどはありましたか。

湯川 私はずっとオーナー経営者である大川の下でやってこれて、非常に恵まれていると思っています。だから、セガに来て何もかわらない。私の人生の最大の幸せは大川に出会えたことだと思っています。30年前に彼に出会い、はみ出し者の私をコンピュータサービス（現CSK）に第1号社員として大川社長（現会長）に拾ってもらった。今までよく我慢して使ってくれているなど。彼自身が会社を絶対大きくしてやろう、我々にも胸の張れるような会社にしてやりたい、絶対俺は成功するという強い信念のもとでやってきましたから、社員に対しての心づかいが温かくて……。人間としても育ててもらいましたし、仕事のやり方も教えてもらった。お互い酒好きですから、会長のカリフォルニアの別荘で一緒にワインを飲んで過ごしたりもするんですよ。感謝していますね。今は、彼を含めてグループ全体でDCを支援してくれていますから心強いです。

エンターテインメントの会社として生まれ変わりたい

——今までずっとセガを応援してきたユーザーの中には、今回のCFはひどいという意見もあるようですが。

湯川 ただ、現実にはサターンと“プレステ”ではこれだけ差がついているわけです。実際に“プレステ”のほうが面白いって言葉、聞きますしね。その姿をありのままに出すことが企業広告としての誠意なんじゃないか、という判断だったんです。でもその代わり、今度のDCはごうつうんですよ、って自信があるわけです。一連のコマーシャルでその辺も徐々にわかっていただけ

だと思いますよ。ただセガはエンターテインメントの会社ですから、これぐらいの遊び心があってもいいんじゃないかと思うんですけどね。

——すると、セガは変わると。

湯川 今後は、総合的な遊びを創造する、人との関わりを提供する会社にしていきたいと思っています。セガは面白い、セガは楽しい、セガは常に驚きを与えてくれる会社だと思ってもらえるようにしたい。それに、ゲームでもネットワークでも遊べる、新たなゲーム機が出てくることで、新規のライトユーザーの方にも幅の広い遊びを創造してもらえんじやないかなと思うんです。そして、セガは総合的エンターテインメントの会社へと脱皮していくんですよ。そうして1年後には、自然に「ドリキヤスが面白いよ」って言ってもらえたら一番嬉しいですね。

「いつか、ドリキヤスが面白いよって言うてほしい」



セガ・エンタープライゼス
専務 取締役

湯川英一

ゆかひでかず 1943年大阪生まれ、55歳。1968年にコンピュータサービス（現CSK）の設立に参加。1984年常務取締役としてセガへ。現在はセガ・専務取締役、CSK・取締役、日本カードセンター・代表取締役専務などを兼務するという多忙な日々。DCの成功とともに実現させたい夢が「日本カードセンターのQUOカードをテレホンカードに代わるギフトカードとして普及させる」というもの。座右の書は「予兆」（大川功著）。プライベートでは「冬はスキー、夏はダイビング、土日にはフィットネスクラブ」を楽しむというスポーツマンで、高校時代も野球一筋だったそう。一部のインタビューに「家にはPSがある」と答えていたが、「そりゃ、他社のゲームもやらなければ（笑）。セガでは『The HOUSE OF THE DEAD』などのアクションやレース系のゲームが好きです」とも。現在、ホームページも開設中（<http://www.sega.co.jp/sega/yukawa/>）。（左上の写真は「ロボ・ピッチャ」のCFの湯川氏）



SATURN MAGAZINE

Weekly

DATA STATION

サターン周辺のデータはコレでチェック!

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN It's NEW

8/22 ▶ 8/28 に発売の

最近は今週発売されるカプコン作品のような、昔のタイトルを何本か収録したソフトが多いよね。今はなかなかプレイ環境が整わない、昔の業務用の作品などは、その意義も大きいよね。

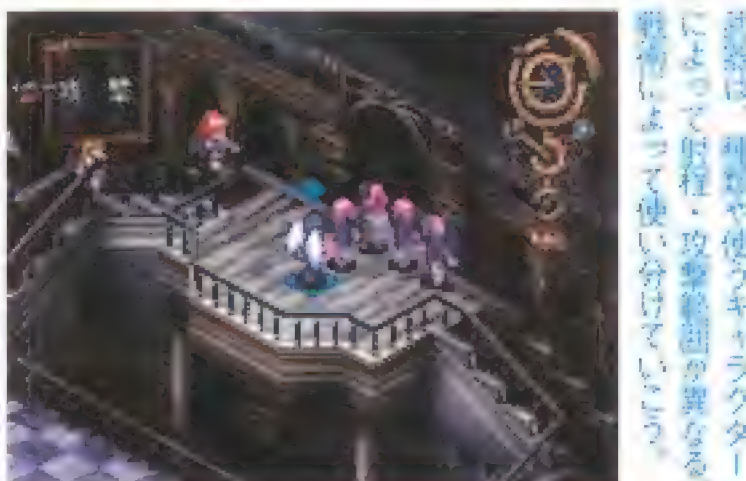
8/27 BLACK/MATRIX (ブラックマトリクス)

NECインターチャネル/6,800円/S-RPG

“罪”の意味が逆転した世界

ゲームとしては、面クリアタイプのシミュレーションという位置づけになる本作。我々の世界で言うところの神が邪悪な存在として扱われている、といった今までにない世界観に目がいきがちだが、その戦闘パートの作り込みにも注目していこう。

最大の特徴は、敵の亡骸を攻撃して入手できる「ブラッディ・ポイント」だろう。これを使うことにより、初めて魔法の行使が可能になるのだ。また、経験値を戦闘に参加した任意のキャラクターに振り分けられるのもうれしいところ。お気に入りのキャラクターだけ強くすることも可能なのだ。



本作は、種別や使うキャラクターによって、攻撃や防御の異なる魔法によって使い分けられている。

8/27 カプコン ジェネレーション〜第1集 撃墜王の時代〜

カプコン/5,800円/バラエティ

数多くのシューティングがリリースされた時期にありながら、名作との評価を受けた「19」シリーズ。その初期の3作品を収録した本作は、ゲーム以外にも当時描かれたイラストなどが収められており、資料集としての価値も高い。また、キーコンフィグからステージセレクトまで、オプション機能も充実している。



インストラクションカードや企画書など、今となっては貴重な資料を多く収録。

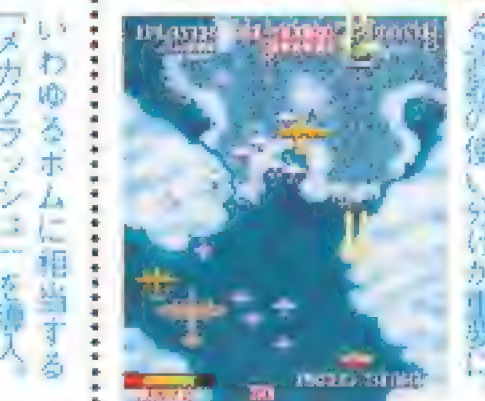
『1942』



『1943』



『1943改』



HOTなタイトル

期間に発売されたタイトルを総ざらえ!

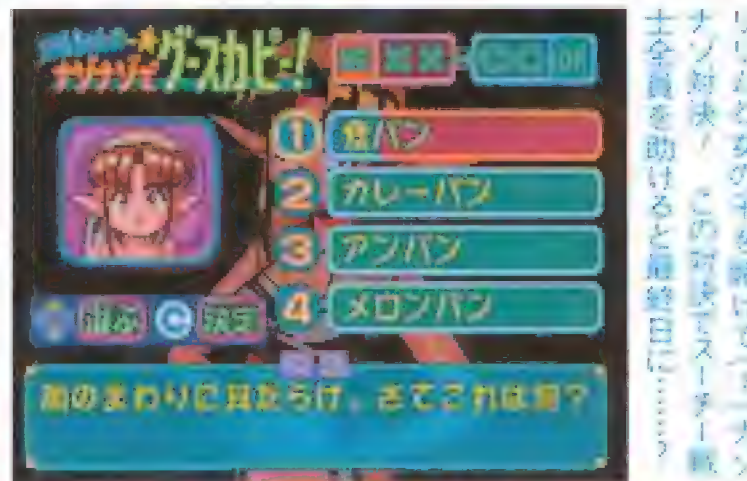
8/27 スーチーパイアドベンチャーキドキ♥ナイトメア (スペシャルパッケージ版)

ジャレコ/3,800円(2枚組)/ADV(18歳以上推奨)

お手ごろ価格で再登場!!

今年2月にリリースされた「ドキドキ♥ナイトメア」が、オリジナルパッケージでお買得になって登場! それまでのシリーズとは違ってかわって恋愛アドベンチャーになったこの作品。物語の舞台は、シリーズでおなじみの女の子たちの住む神用賀だ。そこに突如出現した夢魔リリスの手から、女の子たちを守りきるのがこのゲームの目的。

また、「ドキドキ♥ナイトメア」の魅力といえば、じっくりたづね楽しめるディスク2。一番の目玉は、ディスク1で結ばれた女の子との後日談を楽しめるデートモード。その他にも、ミニゲーム集やサウンドテストなどが入っているぞ。



リリスと女の子を助けて、スーチーパイアドベンチャーの対決。この対決でスーチーパイアドベンチャーの最終日に……?

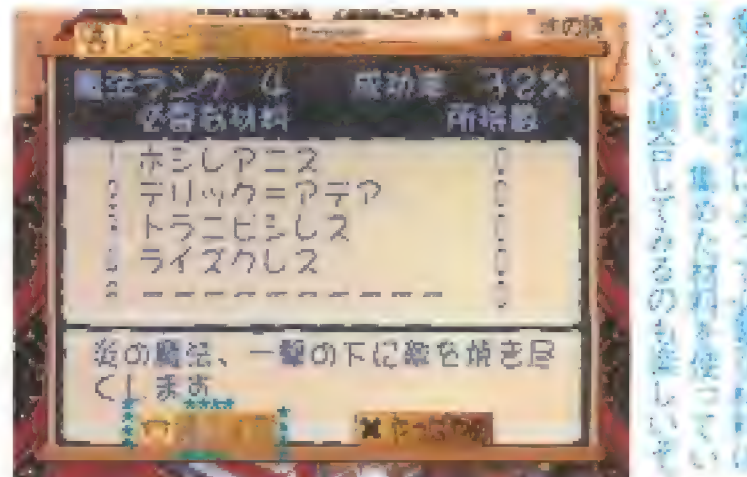
8/27 魔法使いになる方法

ティジエル/6,800円/RPG

3つのシナリオで楽しさ3倍!

魔法使い見習いの女の子が主人公となるこの作品。主人公を3人の子の中から選択でき、それぞれ物語の展開が変わってくるのだ。もちろんどの子も目指すは一人前の魔法使い!……になるためにも、簡単にゲームの流れを見ていこう。

それぞれの師匠から課題を出されたら、まずは書物を読んだりして魔法の勉強をしよう。それを終えたら次は材料探し。フィールド上で待ち受けるさまざまな障害を魔法で乗り越え、目的の材料を求めて駆けずり回ろう。そして材料が全部揃ったら、いよいよ研究室で実践だ。見事成功すれば、師匠から新しい称号をもらえるぞ。



魔法の勉強によって、魔法の材料はさまざま。集めた材料を使っていくような感じになるのも面白いぞ。

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

これから発売されるソフトを完全チェック!

このページの見方

【ジャンル】

ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】

ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN

セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月					
3日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店/ESP	RPG	
17日	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
17日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
17日	★ファルコムクラシックス(セガサターンコレクション)	2,800円	日本文学/日本ファルコム	RPG	
23日	ソルヴァイス	6,800円	アルトロン	A・RPG	
23日	カブコン ジェネレーション〜第2集 魔界と騎士〜	5,800円	カブコン	バラエティ	
23日	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
23日	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
23日	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	6,800円	セガ	ADV	②
23日	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	4,800円	セガ	S・RPG	
23日	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	5,800円	バンダイ	育成SLG	
23日	麻雀学園祭DX〜前日につづる奮戦記〜	5,800円	メイクソフトウェア	麻雀	18推
10月					
1日	★セガサターンコレクション	6,800円	SNK	格闘ACT	3 RAM必須
1日	初恋物語	5,800円	徳間書店インターメディア	育成SLG	
1日	★機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	2,800円	バンダイ	ETC	機外1
1日	バックガイ〜よみがえる勇者たち〜飛騨篇(うさぎの戦場)	5,800円	ピング	SLG	②
1日	桜通信〜ReMaking Memories〜	6,800円	メディアギャロップ	ADV	18推
8日	★ユース・ブー・ラッシュ	5,800円	サクセス	SHT	4 RAM必須
15日	カブコン ジェネレーション〜第3集 ここに歴史始まる〜	5,800円	カブコン	バラエティ	
15日	SEGA 16bit ミニコンソール 3.5インチディスク 3.5インチディスク	4,800円	セガ	ACT	
22日	★ストライカーズ1945	5,800円	彩京	SHT	
22日	★セガサターンコレクション	2,800円	データイースト	PUZ	
29日	バーチャコールS(通常版)	6,300円	キッド	恋愛SLG	2 RAM必須
29日	バーチャコールS(初回限定版)	6,800円	キッド	恋愛SLG	2 RAM必須
29日	☆せがた三四郎 真剣勝負	4,800円	セガ	ETC	
29日	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本文学/日本ファルコム	ETC	
下旬	ミズバク大冒険	3,800円	ピング	ACT	
未定	本格花札	5,800円	アルトロン	TAB	
未定	ROX〜ロックス〜	5,800円	アルトロン	PUZ	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(通常版)	5,800円	カブコン	格闘ACT	4 RAM必須
未定	★機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	7,800円	カブコン	格闘ACT	4 RAM必須
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	電車でGO! EX	未定	タカラ	SLG	機動戦艦
11月					
5日	Find Love 2〜Rhapsody〜	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
12日	★SANKYO FEVER 美少女コレクション Vol.3	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FEVER
26日	★ウィザードリィ リルカミンサーガ	5,800円	ソリッドソフトウェア	3D・RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月					
下旬	e'tude prologue 〜揺れ動く心のかたち〜	未定	TAKUYO	ADV	
未定	カブコン ジェネレーション〜第4集 至高の英雄〜	5,800円	カブコン	バラエティ	
未定	アイドルマスター〜パイロット限定版〜発売5周年記念パッケージ	7,800円	ジャレコ	麻雀&ADV	③、18推
未定	ファールランドサーガ 時の道標	6,800円	ティジエール	S・RPG	マウス
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
12月					
未定	カブコン ジェネレーション〜第5集 格闘家たち〜	5,800円	カブコン	バラエティ	
未定	★サクラ大戦 帝都クラブ	4,800円	セガ	ETC	2枚組
12月					
未定	フレンズ〜青春の輝き〜	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	4 RAM必須
未定	ルームメイトW〜ふたり〜	6,800円	データム・ポリスター	ETC	②
未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	7,200円	NECインターチャネル	S・ADV	1 RAM必須
未定	ワーズ・ワーズ	未定	エルフ	RPG	18推
12月					
未定	★Shaman(シャーマン)	6,800円	キット	恋愛ADV	18推
未定	★機動戦艦ナデシコ	6,800円	キット	恋愛ADV	18推
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	★機動戦艦ナデシコ	未定	キット	ADV	18推
12月					
未定	音楽ツクールかなでる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エキシングエンタテインメント	ACT	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
12月					
未定	SYNCHRONICITY(シンクロシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(レーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
12月					
未定	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カブコン	ACT	②、機外2
未定	Warrrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	モニカの城	6,800円	バイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜	5,800円	ワーブ	ETC	②
未定	バイオハザード 2	未定	カブコン	ETC	
未定	無人島物語外伝 高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
未定	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おたまたがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	ティジエール	格闘ACT	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USDラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・バイレーツ)	未定	ネーランドカンパニー	RPG	
未定	★NO.6 L3	未定	バイオニアLDC	ADV	
未定	ザ・コンピニ〜あの町を独り占め〜(セガサターンコレクション)	未定	ヒューマン	SLG	
未定	かもめ大作戦 〜女神たちのささやき〜	未定	ピング	SLG	
未定	バックガイ〜よみがえる勇者たち〜完結編(そして、明日へ)	未定	ピング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔電戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※1「機動戦士ガンダム ギレンの野望」が必須

※2「シャドウ・オーバー ミスラ」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム」は4メガRAM対応

SEGA SATURN MAGAZINE Weekly DATA STATION

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

夏休み話題の新作が入ってきた今週の売り上げデータ。昨年と比べると、さすがにちょっと売上本数がきびしいけれど、手堅く遊べるソフトも多かったぞ。やり残しは後悔するぞ。

1位 前回2位

ルナ2 エターナルブルー

角川書店・ESP/'98年7月23日発売/6,800円(2枚組)/RPG

推定期間
販売本数

2万8926本

推定累計本数

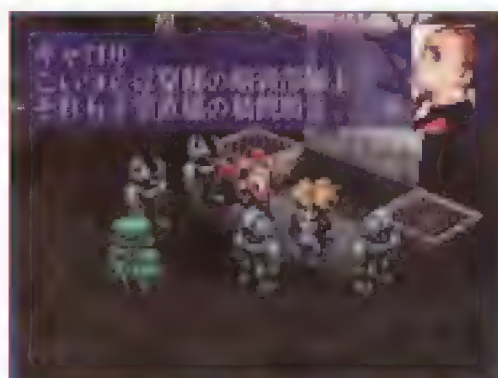
9万7393本

前回に引き続いて好調な売れ行きを見せ、いよいよ10万本目前! この勢いがどこまで続くか今後も要注目!

2位 NEW SOFT

バッケンローダー

セガ/'98年8月6日発売/5,800円/S・RPG

推定期間
販売本数

2万4471本

推定累計本数

2万4471本

キャラクターデザインに村田運嗣氏を起用した作品が、見事ランキング2位に。時期を考えると妥当な本数?

3位 前回1位

DEEP FEAR

セガ/'98年7月16日発売/6,800円(2枚組)/ADV(18歳以上推奨)

推定期間
販売本数

1万9945本

推定累計本数

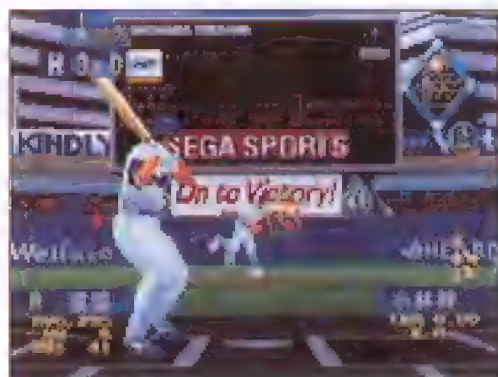
8万8514本

地味ながら、着実に売上げを伸ばしている「DEEP FEAR」。じっくり売れているのは良作の証明かな?

4位 NEW SOFT

プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション

セガ/'98年8月6日発売/5,800円/SPT

推定期間
販売本数

1万7924本

推定累計本数

1万7924本

「グレナイ」の最新作が発売。選手データが新しくなったほか、なりきりモードに新要素が追加されているぞ。

5位 NEW SOFT

お嬢様特急

メディアワークス/'98年7月30日発売/6,800円(2枚組)/ADV

推定期間
販売本数

1万6287本

推定累計本数

1万6287本

あかほりさとる事務所が脚本を手がける本作。日本縦断特急が舞台だけに、各地の観光名所も登場するぞ。

6位 前回4位

ハイスクール テラ ストーリー

キッド/'98年7月23日発売/5,800円/恋愛SLG(18歳以上推奨)

推定期間
販売本数

1万2983本

推定累計本数

3万0936本

パソコンからの移植作品が前回に引き続いてランクイン。もうお目当ての娘とのハッピーエンドは達成した?

7位 NEW SOFT

ルパン三世 ピラミッドの賢者

アスキー/'98年8月6日発売/5,800円/ACT

推定期間
販売本数

1万1109本

推定累計本数

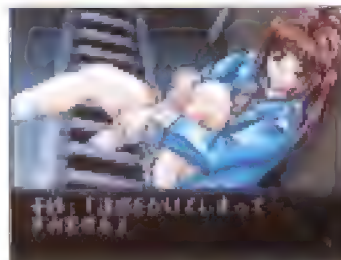
1万1109本

「ルパン三世」のオリジナルストーリーが展開するこのゲーム。3Dのルパンが拝めるのはこの作品だけ!

8位 NEW SOFT

働哭 そして… ファイナルエディション

データイスト/'98年8月6日発売/6,800円/ADV(18歳以上推奨、マウス対応)

推定期間
販売本数

9555本

推定累計本数

9555本

数多くのオマケがついている本作。世界で1体しかない梨代等身大フィギュアの応募券もポイント高し!

9位 前回5位

魔導物語

コンパイル/'98年7月23日発売/5,800円/RPG

推定期間
販売本数

9329本

推定累計本数

2万3987本

もう「1周目」をクリアした人も多い? 2周目は隠しアイテムが増えているなど、また違う楽しみがあるぞ。

10位 前回6位

日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG~

セガ・エンタックス/'98年6月25日発売/6,800円/SPT+RPG

推定期間
販売本数

8018本

推定累計本数

18万4757本

最近では以前ほど派手な売れ方はしていないけど、安定して数字を伸ばしている本作。20万本まであと少し!

11位 前回10位

機動戦士ガンダム ギレンの野望

バンダイ/'98年4月9日発売/6,800円/SLG

推定期間
販売本数

7114本

推定累計本数

26万0069本

12位 前回11位

スーパーロボット大戦F~完結編~

バンプレスト/'98年4月23日発売/6,800円/S・RPG

推定期間
販売本数

6998本

推定累計本数

52万7860本

13位 前回8位

悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~

コナミ/'98年6月25日発売/3,800円/ACT

推定期間
販売本数

5769本

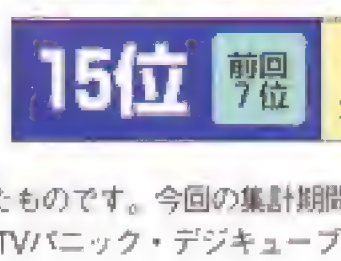
推定累計本数

3万1561本

14位 前回9位

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

メサイヤ/'98年6月18日発売/6,300円/S・RPG

推定期間
販売本数

5297本

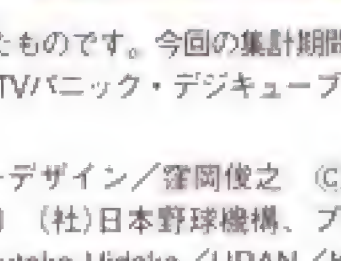
推定累計本数

9万3345本

15位 前回7位

レイディアント シルバーガン

コナミ/'98年7月23日発売/3,800円/バラエティ

推定期間
販売本数

4586本

推定累計本数

1万7946本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は7月29日~8月17日。★協力店:銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVバニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)※集計は2週間分です。

©1994 GAME ARTS ©1998 角川書店/ESP/GAME ARTS/VANGUARD キャラクターデザイン/窪岡俊之 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 キャラクターデザイン・キャラクターイラスト:村田運嗣 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 MUSIC ©1998 by KENJI KAWAI (社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム 11球場公認ゲーム ©JPBOC ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998 ©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス ©Yutaka Hidaka/URAN/KID 1998 ©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©Asmik Ace Entertainment Inc./東北新社 ©1998 DATA EAST CORP. ©COMPILE 1998/キャラクター©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.&ENIX 企画原案:RYUTAROU KANNO

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

今号から、ドリームキャストのタイトルと分けての集計となった“期待のランキング”。まだギャルゲー関係が強そうだけど、デキが良ければOKだよね。秋口も話題作は多いぞ?

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回 2位 **Pia♥キャロットへようこそ!! 2**
NECインターチャネル/今秋発売予定/価格未定(2枚組)/恋愛SLG(18歳以上推奨、1.4メガRAM対応)



315
POINTS
開発進行度
100%

あとは発売を待つばかり
P148からの記事では、ついに完成したオープニングムービー、そして新ヒロインの1人、ともみのキャロット制服姿がお披露目に! 2枚目のディスクの内容は次号に掲載予定だ。

2位 前回 6位 **機動戦艦ナデシコ The blank of 3years**
セガ/9月23日発売予定/6,800円(2枚組)/ADV



298
POINTS
開発進行度
?%

新情報満載でお届け!!
ただのサウンドノベルではなく、恋愛要素も入っている本作。今回は話の進め方によって主人公の性格が変わる「人格マトリックス」システムを紹介しているぞ。詳細はP168で。

3位 前回 4位 **フレンズ〜青春の輝き〜**
NECインターチャネル/今秋発売予定/7,200円/恋愛ADV(1.4メガRAM対応)



285
POINTS
開発進行度
86%

変更点を再チェック!
ムダな行動をしなくてすむように改良されていたり、シナリオが一部変更された本作。それにともなって、追加された絵も多数ある。パソコン版を遊んだ人も要チェックかな。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

13位 NEW TITLE **電車でGO! EX**
タカラ/10月発売予定/価格未定/SLG(専用コントローラー対応)



135
POINTS
開発進行度
75%

オリジナル要素に注目!
「雪の東海道線」などの新要素が盛り込まれた「電車でGO! EX」がランクイン!! 気になる専用マスコントローラーは別売りで同時発売されるぞ。

25位 前回 27位 **モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜**
NECインターチャネル/発売日未定/6,800円/SLG



62
POINTS
開発進行度
?%

ついに概要が明らかに!!
タイトル発表からしばらく情報がなかったけど、今号は待望の最新情報を掲載しているぞ。キャラ&ゲームシステムに迫る必見の記事はP164!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	11	バーチャコールS	キッド/10月29日	268
5	3	バーチャファイター3	セガ/発売日未定	245
6	5	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP/9月3日	240
7	7	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ/9月23日	229
8	8	ワーズ・ワース	エルフ/今秋予定	200
9	9	バイオハザード 2	カプコン/発売日未定	183
10	新	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ/10月29日	181
11	10	リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜	ワーブ/発売日未定	151
12	13	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/10月予定	147
13	新	電車でGO! EX	タカラ/10月予定	135
14	12	アイドルマスター〜バイめっちゃ限定版〜発売5周年記念パッケージ	ジャレコ/11月予定	129
15	14	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/10月予定	128
16	17	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	カプコン/発売日未定	102
17	16	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム/10月26日	100
18	25	幻想水滸伝	コナミ/9月17日	89
19	15	ルームメイトW〜ふたり〜	データ・ポリスター/今秋予定	86
20	24	シミュレーションRPGツクール	アスキー/9月17日	80
21	20	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ/発売日未定	75
22	18	カプコンジェネレーション〜第2集 魔界と騎士〜	カプコン/9月23日	74
23	23	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	ユーメディア/発売日未定	71
24	28	e'tude prologue 〜揺れ動く心のかたち〜	TAKUYO/11月下旬予定	68
25	27	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	NECインターチャネル/発売日未定	62
26	22	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ/発売日未定	61
27	19	Find Love 2〜Rhapsody〜	ダイキ/11月5日	60
28	36	スチームハーツ	戯画/9月23日	52
29	34	初恋物語	徳間書店インターメディア/10月1日	49
30	26	桜通信〜ReMaking Memories〜	メディアギャロップ/10月1日	46

OTHER CHECK! COMING SOON!!

24 e'tude prologue〜揺れ動く心のかたち〜 ? NOëL3



※上のデータのポイントは8月21・28日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

©カクテル・ソフト/NECインターチャネル ©ジーベック/ナデシコ製作委員会 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©フェアリーテール/NECインターチャネル イラスト 水谷とおる ©TAITO CORPORATION 1996,1997 ©NEC Interchannel,LTD. ©翔企画 キャラクターデザイン: 九月姫 ©TAKUYO ©PIONEER LDC,ALL RIGHTS RESERVED.

敵は早乙女博士率いるドラゴン軍団ツ!?

このビデオでしか見られないツツ、みんなの夢が実現した完全新作OVA!

真ゲッター、旧ゲッター、旧ゲッタードラゴンも総登場!

ゲッターVSゲッター!?

新たなる衝撃をよぶ! 熱血! 合体スーパードラゴンも総登場!!

—EMOTION 15th 記念作品—

真ゲッターロボ

世界最後の日

NOW ON SALE!!

LD: BELL-1133 カラー/30分(予)/デジタルステレオ/CLV(1面)/¥1,500(税抜)
VC: BES-1921 カラー/30分(予)/ステレオHi-Fi/¥1,500(税抜)

第1巻「復活!! 悪の要塞早乙女研究所」

原作: 永井豪・石川賢/企画: ダイナミック企画/制作: 早乙女研究所 シリーズ全7巻

©1998 永井豪・石川賢/ダイナミック企画/「真ゲッターロボ」製作委員会

LD・VIDEO共
¥1,500

EMOTION 15th 感動、冒険グッズ プレゼントキャンペーン 実施中!

販売・お問い合わせ: バンダイビジュアル株式会社

東京本社 〒111 8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFEL
[東京営業所] TEL: 03-5828-3001 FAX: 03-5828-3010 [名古屋営業所] TEL: 052-883-5911 FAX: 052-883-5912 [大阪営業所] TEL: 06-375-4325 FAX: 06-375-4330



BEATインフォメーションダイヤル
03-5828-3022
サービスサイトは動画館ちゃんでーす。

インターネットで見るアニメ情報
販売とイベント手配etc...
DIGITAL BEAT
http://emotion.bandai.co.jp



セガサターン SATURN MAGAZINE

読者参加型企画

読者レース

Vol. 108

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみなんで評価する!

発売済みの全サターンソフトを読者のみななからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は3週間ぶりの読者レースだけに新作ソフトが続々登場!

↓オッズ表サターンA 8月28日現在発売済みサターンソフト総本数:1048本

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均	順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2〜君、君にたもつことなれ〜(通常版/初回特典版)	ADV・SLG	9.689	94	94	バーチャコップ	SHT	8.9382
2	4	この世の果てで恋を萌う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.5688	95	95	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	8.9375
3	12	クラディアーデントタルミューシウム〜	ETC	9.5067	96	96	ワイアラエの奇譚〜Extra 36 Holes〜	SLG	8.9375
4	7	仙道活劇大戦 カオスード〜通常版/初回限定版〜	SLG	9.4961	97	97	ワールドアパスト大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9372
5	5	シャニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S・RPG	9.4905	98	93	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9371
6	8	クラディアー	RPG	9.4856	99	89	タンジョン・マスター ネクスス	RPG	8.9302
7	9	サンダーフォースV(通常版/スペシャルパック)	SHT	9.4807	100	100	ソニックシャム(サタコレあり)	ACT	8.9229
8	6	スーパーロボット大戦F〜完結編〜	S・RPG	9.48	101	99	TOMB RAIDERS(トゥームレイダーズ)(サタコレあり)	A・ADV	8.922
9	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4785	102	107	スーパースターアドベンチャーキネマナイトメア(18歳以上推奨)	ADV	8.9179
10	11	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4698	103	101	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.9107
11	13	CULDECEPT(カルドセプト)	TAB	9.4601	104	102	祖み立てバトルくっつけっ	SLG	8.909
12	2	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S・RPG	9.4347	105	109	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.909
13	14	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	SLG	9.4218	106	104	Christmas NIGHTS(クリスマスナイト) 冬季限定版(限定品)	ACT	8.9045
14	15	X-MEN VS. STREET FIGHTER(4メガRAM同梱)	ACT	9.413	107	106	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
15	16	ヴァンパイア セイヴァー(通常版/4メガRAM同梱版)	ACT	9.4034	108	108	タライアス外伝	SHT	8.8922
16	19	街	NDV	9.3859	109	88	お嬢様物語	ADV	8.8888
17	17	デッド オア アライヴ(通常版/限定版)	ACT	9.3856	110	114	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	SLG	8.8888
18	24	機動戦士ガンダム キレンの野望	SLG	9.3776	111	110	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜紅色の青春〜	ADV	8.8885
19	21	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版/サタコレあり)	ADV・SLG	9.3751	112	111	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8823
20	20	ラングリスラウン	A・RPG	9.375	113	112	タクティクス オウガ	RPG	8.8791
21	17	クロス候補物語〜もつれた3つのラビリンス〜	ADV	9.372	114	113	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.861
22	22	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(サタコレあり)	SLG	9.368	115	145	大航海時代外伝	S・RPG	8.8571
23	3	リタキューブ 完全版	RPG	9.3611	116	115	真・女神転生 デビルサマナー(サタコレあり)	RPG	8.8485
24	23	シルエットミラーズ	ACT	9.3579	117	116	ファイティングバイパス	ACT	8.8393
25	新	ルナ2 エターナルブルー	RPG	9.3538	118	117	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8264
26	25	AZEL〜バウンティラクターンRPG〜	RPG	9.3448	119	新	魔導物語	RPG	8.8235
27	26	Plu♥キャラットへようこそ!!(18歳以上推奨)	SLG	9.3365	120	125	仮面ライダー 仮面ライダー	ETC	8.825
28	29	ルナシルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3218	121	120	クワディアス2〜悪魔強襲オワン・レイ〜	SLG	8.8171
29	28	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.3205	122	119	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8152
30	27	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3201	123	123	水滸伝 天命の聖い	SHT	8.8137
31	32	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.3005	124	122	トラコンマスターシルク	RPG	8.8108
32	33	ポリスノーツ	ADV	9.2937	125	124	GRANDRED	SLG	8.8
33	34	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.2921	126	126	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.796
34	31	ひみつ戦艦メタモルV	ADV	9.2755	127	133	Winter Heat	SPT	8.7914
35	35	電脳戦機バーチャロン FOR SEGA NET(モデム専用)	ACT	9.275	128	新	レイディアントシルバーク	SHT	8.7837
36	36	機獣 蒼き狼〜(18歳以上推奨)	ADV	9.2647	129	121	戦国ブレイク	SHT	8.7834
37	39	ガングリフォンII(通常版/ケーブル同梱版)	SHT	9.2592	130	127	天地無用! 運命の翼	PUZ	8.7833
38	37	スーパーロボット大戦F	SLG・RPG	9.2569	131	149	水滸伝〜天導〜〇八星〜	SLG	8.7826
39	30	ステラアサルトSS	SHT	9.2465	132	132	くちくち物語	ADV	8.7818
40	38	マリーのアドリエ〜ザールフルクの錬金術士〜	RPG	9.2362	133	129	ティンクルスター スプラッシュ	SHT	8.7804
41	40	だいな♥あいらん	ADV	9.236	134	130	だいな♥あいらん 予告編	ETC	8.7741
42	41	バーチャファイター2(サタコレあり)	ACT	9.2352	135	131	Techno Mortar(テクノモーター)	ETC	8.7741
43	43	バウンティラクターンツヴァイ	SHT	9.2169	136	134	バウンティラクターン	SHT	8.7689
44	45	ゲーム天国(通常版/機獣パック)	SHT	9.2148	137	135	三国志V	SLG	8.7639
45	46	NIGHTS(ナイト)(サタコレあり)	ACT	9.2068	138	136	七ツ風の鳥物語	A・RPG	8.7608
46	44	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1888	139	128	きんぎょパニック〜エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.7589
47	47	ファイアープロレスリング 6MEN SCRAMBLE(サタコレあり)	SPT	9.1839	140	138	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	SLG	8.7575
48	42	メルティンサー Re-inforce(通常版/初回限定版)	SLG	9.1777	141	137	機動戦士ガンダム外伝III 戦艦カレシモ	SHT	8.7552
49	55	ラングリッサー〜バウンティラクターン・エディション〜	S・RPG	9.1699	142	139	探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに〜(18歳以上推奨)	ADV	8.7513
50	48	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1634	143	142	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7507
51	50	QUIZないるDREAMS 虹色の奇跡	QIZ	9.1555	144	141	サンダーフォースコールドバック2	SHT	8.7486
52	52	シャニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S・RPG	9.1432	145	147	水滸伝〜風雲再起〜	ACT	8.7458
53	51	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.1323	146	143	デジタルピンボール〜ラストクラディエーターズVer9.7〜	TAB	8.7428
54	53	クワディアス	ACT	9.125	147	140	デジタルピンボール〜ラストクラディエーターズ〜	PIN	8.7411
55	56	GUNGRIFION THE EURASIAN CONFLICT(サタコレあり)	SHT	9.1168	148	144	サキクワオ・ファイターズ96ソフト単品/RAM同梱/限定97年パック	ACT	8.7365
56	58	レイヤーセクション(サタコレあり)	SHT	9.1119	149	146	ハイオハサート	ADV	8.7313
57	59	バトルカレガ	SHT	9.1096	150	143	ウイニングポスト3	SLG	8.7209
58	60	悠久幻想曲	RPG	9.097	151	152	ネクストキング 恋の千年王国(通常版/限定版)	SLG	8.7104
59	71	スーパーリアル麻雀PT(18歳以上推奨)	TAB	9.0952	152	151	信長の野望・天翔記	SLG	8.7093
60	61	マジカルドアップIII〜とれたて増刊号〜	PUZ	9.0923	153	150	バーチャコップ2	SHT	8.7084
61	64	セガラリー チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.0909	154	153	プロ野球クイズテストナイン97	SPT	8.6934
62	62	セガラリー チャンピオンシップ(サタコレあり)	RAC	9.079	155	154	サイバーホップ〜フルメタルマッス〜(通常版/限定版)	ACT	8.6885
63	70	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラッパ	ADV	9.0694	156	157	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6785
64	64	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.0648	157	158	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6738
65	65	アンジェリークSpecial2(通常版/プレミアムBOX)	SLG	9.0611	158	159	メタルスラッグ(通常版/拡張RAM同梱版)	A・SHT	8.673
66	63	SEGA AGES/ファンタジースターコレクション	RPG	9.0588	159	160	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6641
67	66	マリカ〜真実の世界〜	RPG	9.0585	160	151	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.66
68	69	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(通常版/拡張RAM同梱版)	ACT	9.0534	161	161	同級生II(18歳以上推奨)	ADV	8.6596
69	68	セルトナース	SLG・RPG	9.0531	162	162	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6577
70	67	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.0481	163	163	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6564
71	74	続・くっつけっおよ	A・PUZ	9.0441	164	164	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.6538
72	73	花組対戦コラムス	PUZ	9.0383	165	166	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6504
73	76	ラングリッサーII〜バウンティラクターン・スペシャルパッケージ/サタコレあり	SLG	9.0345	166	168	COTTON2	SHT	8.6463
74	75	魔法少女プリティサマー〜おそろし身体測定! 続編5分前〜	ADV	9.0344	167	167	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ/サタコレあり)	SLG・RPG	8.643
75	49	美少女花札記 みるのく秘蔵物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	9.0303	168	170	ファルコムラジックス(通常版/初回限定版/拡張RAM同梱版)	RPG	8.6196
76	77	リアルサウンド〜風のワグレット〜	ADV	9.0051	169	165	大航海時代II	SLG・RPG	8.6176
77	103	GAME BASIC FOR SEGA SATURN	ETC	9.0	170	171	ザ・キング・オブ・ファイターズ95(新システム対応)	ACT	8.6157
78	77	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9995	171	173	ストライカーズ1945	SHT	8.6128
79	81	ワールドアパスト大戦略〜鋼鉄の戦艦〜	SLG	8.9983	172	172	ザ・ハイパーゴルフ〜テビルスコース〜	SPT	8.6111
80	72	ハロウ	RPG	8.9929	173	174	太平洋の嵐 嵐風の戦艦(通常版/初回プレミアムボックス)	SLG	8.6034
81	82	バーチャファイター	ACT	8.9902	174	176	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6022
82	78	バーニングレンジャー	ACT	8.9859	175	187	シーバス・フィッシング2(サタコレあり)	SLG	8.6
83	84	エターナルメロディ	SLG	8.9806	176	181	はるかぜ戦艦Vフォース	SLG	8.5982
84	83	BULK SLASH	SHT	8.9794	177	177	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.5972
85	85	怒首領蜂(ドンパチ)	SHT	8.9756	178	178	デイトナUSA	RAC	8.5968
86	87	プリンセスメーカー2(サタコレあり)	SLG	8.9696	179	180	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5949
87	86	マストストラクション〜お父さんにもできるソフト〜	SHT	8.9687	180	169	サクラ大戦 高気圧シミュレーション	ETC	8.5947
88	98	ルームメイト3〜涼子 風の囁く声に〜	ETC	8.9655	181	192	白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜	RPG	8.5945
89	80	わくわくぶよぶよダンジョン	RPG	8.9586	182	179	ビクトリーゴールドWORLD WIDE edition	SPT	8.5916
90	88	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9527	183	184	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5892
91	90	SEGA AGES/コラムス アークードコレクション	A・PUZ	8.95	184	183	サムライスピリッツ天草降魔(通常版/拡張RAM同梱版)	ACT	8.5829
92	91	きんぎょパニック〜ブルミール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9472	185	185	GROOVE ON FIGHT(通常版/拡張RAM同梱版)	ACT	8.5827
93	92	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.9403	186	186	ROOM MATE〜涼子 In Summer Vacation〜	ETC	8.5818


順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
187	184	クラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5813
188	186	メタルブラック(サタコレあり)	SHT	8.5786
189	189	ガーディアンヒーローズ	ACT	8.5727
190	190	ドラゴンフォース(サタコレあり)	SLG	8.5723
191	448	ソルティバード	SHT	8.5714
192	191	世界の軍勢から「I」スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.5671
193	193	古伝降魔術 百物語	ETC	8.5641
194	175	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5621
195	188	マール・スーパヒーローズ	ACT	8.5607
196	195	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.5582
197	196	サターンミュージックスクール(通常版/MIDIキーボード MIDIケーブル同梱版)	ETC	8.5555
198	212	すこへんちゃん 〜トラコンマスターシルク外伝〜	TAB	8.5517
199	197	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
200	198	THOR〜精霊王記伝〜	A・RPG	8.5453
201	202	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5441
202	118	アナザー・メモリス	ADV	8.5384
203	199	タイムホカンシリーズ ホカンと〜究!トロンホー完結版	SHT	8.537
204	201	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.533
205	205	きんぎょから自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(サタコレあり)	TAB	8.5319
206	207	パップ・フリーター	SLG	8.5219
207	203	センチメンタル・グラフィティファーストアクト(限定販売)	ETC	8.5194
208	204	DX人生ゲームII	TAB	8.5161
209	206	テラファンタスティカ(サタコレあり)	S・RPG	8.5088
210	182	THE UNSOLVED(ジャンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.5081
211	208	アンジェリークSpecial	SLG	8.5042
212	101	維新の嵐	SLG・RPG	8.5
213	211	コマンド&コンカー(サタコレあり)	SLG	8.5
214	235	スティック・スロー・スライダース	SPT	8.5
215	213	ときめき麻雀クラディエ〜年下の天使たち〜(X指定)	TAB	8.4964
216	209	SEGA AGES VOL.2 スペースバリアー	SHT	8.4931
217	214	BATSUGUN	SHT	8.4927
218	215	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.4851
219	222	全国制覇少女ランプリファイトラフ(18歳以上推奨)	PUZ	8.4823
220	216	デザイモン2(DEZA2)	SHT	8.4817
221	217	シャニング・ザ・ホーリーアーク	RPG	8.4815
222	221	レイヤーセクションII	SHT	8.4752
223	218	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.4745
224	200	ハイパーデュエル	SHT	8.4725
225	219	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.4718
226	220	プロ野球チームをつくろう!	SLG	8.4603
227	223	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4543
228	225	メタルファイター MIKU	ADV	8.453
229	265	DEEP FEAR(18歳以上推奨)	ADV	8.45
230	224	提督の決断III	SLG	8.4489
231	228	リアルバウト格闘技スペシャルソフト単品/拡張RAM同梱版	ACT	8.4473
232	227	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4464
233	226	マスターズ 遥かなるオーカスタ3	SPT	8.4438
234	229	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4352
235	新	コナミアンティークス〜MSXコレクションウルトラパック〜	ETC	8.4285
236	231	三國志孔明伝	SLG・RPG	8.4259
237	233	ストリートファイターZERO	ACT	8.4169
238	238	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.4117
239	新	SEGA AGES/キャクシファースII	SHT	8.41
240	234	ティスクワルト	ADV	8.4074
241	236	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4004
242	237	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4
243	239	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタラーに挑戦〜	SPT	8.3962
244	232	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3939
245	230	信長の野望 将星録	SLG	8.3913
246	242	機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブルー	SHT	8.3812
247	241	デカスリート(サタコレあり)	SPT	8.3758
248	244	エネミー・ゼロ(サタコレあり)	MOV	8.3703
249	246	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.352
250	249	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.35
251	240	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.3493
252	247	スナッチャー	ADV	8.3461
253	243	SEGA AGES/パワードリフト	RAC	8.3448
254	245	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3441
255	250	ツアーバーティアー 卒業旅行へいこう	SLG・TAB	8.3333
256	251	バスルホフル3	PUZ	8.3333
257	252	毛利元就〜誓いの三矢〜	SLG・RPG	8.3333
258	256	クロックワークナイト〜ベバル・チョコの箱庭〜	ACT	8.3333
259	253	グレイテストナイン'96	SPT	8.3311
260	254	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	ETC	8.3271
261	255	アイドル雀士スーパースタービリックス(X指定)	TAB	8.3251
262	259	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.324
263	257	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3214
264	258	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181

↓オッズ表サターンB

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均点
248	248	リリクビクトリーコール'97	SPT	8.3179
249	249	プロ野球クレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
250	250	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3056
251	251	太閤立志伝II	SLG	8.3048
252	252	バスルボフル2X (サタコレあり)	PUZ	8.2941
253	253	Tactics Formula	TAB	8.2916
254	254	三國志英傑伝	SLG	8.2873
255	255	NIGHTTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	8.2777
256	256	Find Love2~The Prologue~ (18歳以上推奨)	ETC	8.2727
257	257	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.2622
258	258	本格4人対5人麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ボン	TAB	8.2608
259	259	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2553
260	260	月下の魔士~王竜城~	TAB	8.25
261	261	Wizards' Harmony	SLG	8.2415
262	262	UNO DX	TAB	8.24
263	263	無炎庵	SHT	8.238
264	264	AMOK	SHT	8.238
265	265	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2325
266	266	ぶよぶよSUN (サタコレあり)	PUZ	8.2297
267	267	パルシンフォニー	ACT	8.2285
268	268	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	ADV	8.2272
269	269	伝説のオウガバトル	S-RPG	8.2266
270	270	機動戦士ガンダム (サタコレあり)	SHT	8.2151
271	271	対局将棋 極II	TAB	8.2142
272	272	スーパーバスルファイターII X	PUZ	8.2107
273	273	神姫の世界エルハザード	ADV	8.2006
274	274	アーサーとアスタロトの魔界界村	PUZ	8.2
275	275	天地を喰らうII~赤龍の戦い~	ACT	8.1982
276	276	メルディアンサー~銀河少女警務2086~ (通常版/限定版)	SLG	8.1935
277	277	3X EYES ~妖精公主~ S	ADV	8.188
278	278	モンスターライター	PUZ	8.1875
279	279	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
280	280	ガンバード	SHT	8.1833
281	281	大運動会	SLG	8.1724
282	282	桃太郎道中記	TAB	8.1589
283	283	冒険活劇モノノ	RPG	8.1538
284	284	森高千里 道長源次郎/ララ サンシャイン	ETC	8.1538
285	285	ばくばくアニマル~世界飼育係選手権~ (サタコレあり)	PUZ	8.1532
286	286	LULU	ETC	8.1449
287	287	ドラゴンフォースII ~神去りし大地に~	S-RPG	8.1446
288	288	完全中継プロ野球 クレイテストナイン	SPT	8.1408
289	289	フォトジェニック<通常版/初回限定版>	SLG	8.14
290	290	ポケットファイター (4メガ拡張RAM対応)	ACT	8.1388
291	291	魔法少女プリティサマー ハートのさもち	ADV	8.1371
292	292	ロックマンX4 (通常版/スペシャルリミテッドパック)	ACT	8.137
293	293	アースウォームジム2	ACT	8.1363
294	294	将棋まつり	TAB	8.1309
295	295	重戦機レインズ2	ACT	8.1233
296	296	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1219
297	297	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1095
298	298	2度あることはサントアル (サタコレあり)	ETC	8.1093
299	299	アイトン・セナ パーソナルトーク~Message for the Future~	ETC	8.1074
300	300	宝蔵ハンタータイム Perfect Collection (18歳以上推奨)	ETC	8.1029
301	301	ファンタステック	ADV	8.1
302	302	サターンボンバーマン (サタコレあり)	ACT	8.0991
303	303	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
304	304	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0942
305	305	卒業II ネオ・ジェネレーション (18歳以上推奨)	SLG	8.0911
306	306	ダイナマイト刑事 (サタコレあり)	ACT	8.0905
307	307	スーパーリアル麻雀クラフィティ (X指定)	TAB	8.0878
308	308	ワールドカップ'98フランス~Road to Win~	SPT	8.08
309	309	フロ・クライシス	SLG	8.0769
310	310	Shadows Of The TUSK	SLG	8.0769
311	311	経営セイトン・テール	ADV	8.0736
312	312	銀狼皇城 (スティールダム) (通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	8.0714
313	313	ZAP! SNOWBOARDING TRIX '98	SPT	8.0686
314	314	プラストワインド	SHT	8.0615
315	315	停戦クラシックロード	SLG	8.0612
316	316	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	ACT	8.0606
317	317	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵 (コンビニ専売)	ETC	8.0597
318	318	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
319	319	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
320	320	ブラックドーン	SHT	8.0526
321	321	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0522
322	322	主権けーむ (18歳以上推奨)	ETC	8.05
323	323	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.05
324	324	スーパーリアル麻雀PVI (X指定)	TAB	8.0488
325	325	ガンプレイズS (18歳以上推奨)	RPG	8.0434
326	326	MYST	ADV	8.0392
327	327	ROOM MATE~井上涼子~	ETC	8.0274
328	328	ラストフロンクス	ACT	8.0177
329	329	スレイヤーズらいやん	RPG	8.0164
330	330	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジャッキー・ブライト~	ETC	8.0
331	331	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9918
332	332	機動戦士Zガンダム 逆襲 宇宙を駆けろ	SHT	7.9888
333	333	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~結城晶~	ETC	7.9882
334	334	プロ麻雀 極S (サタコレあり)	TAB	7.985
335	335	月花露幻譚~TORICO~	ADV	7.9757
336	336	真本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9736
337	337	チョコQパーク	RAC	7.9729
338	338	エリア61	SHT	7.9729
339	339	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	ACT	7.9692
340	340	F-1 Live Information	RAC	7.9603
341	341	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~バイ・チェン~	ETC	7.9549
342	342	リアルバウト闘狼伝説	ACT	7.9537
343	343	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~貴帝~	ETC	7.9459
344	344	南方瑠璃登場	ADV	7.9444
345	345	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
346	346	ファイターズヒストリー-ダイナマイト (通常版/拡張RAM同梱版)	ACT	7.9333
347	347	ダークセイバー	A-RPG	7.929
348	348	羅漢斗 (RABBIT)	ACT	7.923
349	349	フリークエストジャコ~マリの気まなおしゃべり~	ADV	7.92
350	350	プロ野球 クレイテストナイン'98	SPT	7.918
351	351	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9166
352	352	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.911
353	353	空想科学世界カリボーイ	RPG	7.9104
354	354	テナントウォーズ	TAB	7.909
355	355	UNIVERSAL NUTS (ユニバーサルナッツ)	ADV	7.9062
356	356	放浪記 星くろくろのエンタール (通常版/初回限定版) (18歳以上推奨)	SLG	7.901
357	357	ソビエトストライク	SHT	7.8965
358	358	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
359	359	闘生S~Debut~ (18歳以上推奨)	SLG	7.8774
360	360	SONIC R	RAC	7.8696
361	361	遠攻生徒会	ACT	7.8666
362	362	WILLY WOMBAT	ACT	7.8611
363	363	Code R (コード・アール)	RAC-ADV	7.8571

◎新着本命馬紹介 メガCDの名作RPGのリメイク版。デキは意外と賛否両論?

25着 NEW SOFT ルナ2 エターナルブルー



角川書店/ESP/'98・7・23
6,800円 (2枚組) / RPG

全投票平均点 9.3538

本誌の平均点 8.66

基本システムやバランス (マップ上の敵をすべて倒せば、適性レベルになるよう調整されている) の良さは言うに及ばず、ストーリーは心の底にしみいるほど心地よい。ただし、メガCD版でのイベントのうち、削除されているのがあるのが疑問。どこ行った、ジーク・ザ・ライズン! (千葉県・早乙女智昭・24歳) メガCD版と比べて、かなり遊びやすくなった印象。ただ、移植が遅すぎたのは残念。時代が違うのか、当時ほど衝撃的な映像ではないし、画面から受ける印象も今となっては古くさい。(長野県・平出亘・24歳) 前作と違って、アニメーションがフルサイズになっているが、より美麗になっている。特にゾファー復活の辺りは一見の価値あり。ストーリーもテンポよく素晴らしいので、初心者でも楽にクリアできるレベルだと思う。ぜひ、多くの人に真のラストの感動を味わってほしい。(徳島県・武田一美・30歳) メガCD版と比べて、戦闘時のスピードはストレスを感じさせないほどに上がったが、セーブが各3カ所だけ、最後のゾファーとの戦いが1時間以上かかるなど、不満点が解消されていないところも多い。またルーナがおばさんになっていたり、レミーナ役の林原めぐみ嬢の演技が前作より大人しくなってしまうりと、主に演出関係で改悪と思われる点もいくつか見受けられた。(新潟県・新井実・29歳) 前作よりクオリティーが高く、やりがいのあるゲームになっている。しかしマップとダンジョンでの歩行速度が遅く、ストレスがたまる。(東京都・斉藤正和・21歳) 前作は未プレイだが十分楽しめた。

◎新着対抗馬紹介1 ていねいではあるけれど、もうひと味欲しい? 対抗2本だ!

109着 NEW SOFT お嬢様特急



メディアワークス/'98・7・9
6,800円 (2枚組) / ADV

全投票平均点 8.8888


本誌の平均点 7.33

システムに大きな目新しさはないんだけど、とにかくシナリオが秀逸! 列車での旅行という設定も、ちゃんと生かされている。登場人物たちの設定もちゃんと練られており、シナリオをいっそう引き立てている。登場する女の子たちも顔や性格のバリエーションが豊富なので、苦もなく、何度かの繰り返しプレイをすることができる。同じイベントにも、

素晴らしい、感動的なストーリーが、2DRPGをすごいものになっている。とてもリメイクものとは思えない新しさ。なんといっても、アニメーションの多さに感動。(埼玉県・達富勇弥・15歳) 私がこの世で一番愛するゲームである「ルナ2」がサターンでどのように進化したのか楽しみにしていたが、期待は大きく裏切られた。書き込みが足りないグラフィック、仕掛けが簡略化されたダンジョン、ほとんどが変更され、なおかつ格好悪くなった技や魔法、戦闘終了時の勝ちポーズの削除、さらにメガCD版であったアニメーションの削除など、悪くなったところを挙げればきりが無い。バルガン船上でルーシアが歌うシーンがカットされているのは、一体どういうことなのか。増やすと言っていたクリア後のダンジョンも、増えるどころかなくなったダンジョンまである。しかも、ストーリー上重要なボスキャラまで、いなくなっているではないか。メガCD版があまりにも素晴らしい作品であったがゆえ、このサターン版のデキには愕然としてしまった。ゲームアーツの皆さんは、これで本当に納得しているのだろうか。リメイクとは一体どういうことなのか、もう一度よく考えなおしてほしい。ストーリー、世界観、キャラクター、音楽は日本一のRPGだと思っているだけに悔しくてたまらない。しかし、あの人の声が納谷六郎さんに戻っていたのはうれしかった。(北海道・中村一しあ・21歳) メガCD版や前作の良かった部分をなくし、余計な要素を加えた移植に閉口。特に戦闘がひどい。多数のアイテム、魔法の存在意義が希薄で、それらを入手してもうれしくないのは致命的。前作と9割は同じ敵キャラ、メガCD版以下のキャラのアクションに加え、フィールド上での回復魔法の連発を強いるバランスの悪さ。戦闘以外でも、マップのデザインとグラフィック、アニメーションの作画、音楽の使い方、ボイスイベントの量など満足にはほど遠い。個性的な住民と豊富なメッセージまで損なわれており、楽しめない。(新潟県・若月学武・25歳)

自分の反応しだいで微妙な変化が生じるくらいだ。また、システムはありがちだけど、選択肢によってセリフ回しや心理の微妙さを反映できる点がポイント高い。目立ったソフトじゃないのが残念だが、スミからスミまでていねいに作られている良作であることは間違いない。(愛媛県・田村剛人・23歳) 列車、旅情、傷心、美少女、出会い……といった、おいしいキーワードがいっぱいつまったアドベンチャーである。なにより、それらのキーワードを、ちゃんとシナリオ内で消化しているのがうれしい。グラフィックも派手さこそないものの美しく仕上げられているし、女の子の性格もバリエーション豊かで、その2点が相成って、彼女たちとのデートシーンではとても盛り上がる。唯一の難点といえば、時間の概念がわかりにくいところかな。(静岡県・清水大資・27歳)

119着 NEW SOFT 魔導物語



コンパイル/'98・7・23
5,800円 / RPG

全投票平均点 8.8235

本誌の平均点 7.0

型破りな雰囲気や魔導シリーズの最大の魅力だったのに、こじんまりとまとまってしまっている。特別、秀でている部分があったわけじゃないけれど、スルメのようにジワジワと湧き出す「味」があったのになあ。それが最大の魅力だったゆえに残念である。とはいえ「新」魔導そのものは、そこそこのデキ具合。全体的に簡単すぎるくらいはあるが、そつなくまとまっている。ただ、仲間の入れ替わりが激しくて、感情移入がしづらいのが気になった。RPGの醍醐味のひと

つは、キャラクター育てにあると思う。だから、戦闘に勝てる勝てないかといった以前に、仲間を育てられないのはつまらなかった。魔導シリーズのキャラクター色の濃さを生かしていない。(東京都・月村ゆかり・28歳) なんだかフツッな感じになってしまった。多少は魔導っぽさも残ってはいるけれど、これではちょっとツライ。戦闘がうっとうしくて、何だかんだと時間をくってしまうので、1度クリアしたら2度も3度もやる気にはなれません。(東京都・竹内一晋・23歳) 最近、「ぶよぶよ」系ばかりだった魔導が、ついに原点に戻った! と期待していたのだが……裏切られてしまったような気分。悪くないんだけど、物足りないといった感じだ。(愛知県・西村竜一・21歳) 中盤以降のザコ戦は「ライトニング」と「スピンドレイド」で楽に進められるし、仲間を育てる気になれなければ育てなければよい。でもウィッチには、もうちょっといてほしかった。(神奈川県・中田武彦・16歳)

【裏技さん大便利】「たいちよーっ!」? 「ライダーアーバンティッ!」ててっ。何しやがんでえ、ハチ!! 「……………ボクのパンチが全然効いてない隊長も、何しやがってんだって感じなんだな……」 「何わけわからんことを言ってんだ、ハチ(怒)」 「実は前号の欄外で裏技特集にデス様の裏技が載っていると書いておいて、載ってないじゃないですかっ」と茨城県・高城正志くんより、ライダーパンチを隊長にっこのリクエストがあったんでっ! 「ぬー、あれはだなぁ、カクカクシカジカ……」 「まったく意味不明なんだな」 というわけで、デス様のシーンクリアコマンドはゲーム中にRとZボタンとスタートボタンを押す。すると次のシーンに進めるとっ! 「はー……」 「どうよっ?」 「……ま、次からは気を付けるんだっ!」 「ヌッ」

○新着対抗馬紹介2 マニア好みの新着ソフトが続々登場! さて、満足度はどう?

128着	NEW SOFT	レイディアントシルバーガン
	トレジャー/98・7・23 5,800円/SHT	
全投票 平均点	8.7837	
本誌の 平均点	8.0	

ディスクが自然発火しそうな熱さだ。難易度は湯加減でいうと180度の油。最初は武器が弱いし、コンティニューにも制限があり思うように進めないが、パワーアップの状態をセーブできる(2P時にも共有できる)ため、徐々にではあるが、先の展開が見られるようになる。ある意味RPG的。3つのボタンの組み合わせでショットを直接選ぶ操作も、慣れればかなり使いやすい。またシューターにしか縁のなかった「稼ぎ」もパワーアップに直結しているため、自然に身についてしまった。最初のステージさえ越えられなかった時もあったが、効率よくパワーアップする方法を考え、同時にこのゲームの面白さを理解できた。ただ本編とのギャップのあるムービーは蛇足に思える。余談だが、鳥型のボスなどを見ていると、リ

メイク版「ガンスターヒーローズ(というか、セブンフォース)」を見たくてくる。(大阪府・増田哲志・29歳)ボス戦が楽しい! 狂ったような弾幕をかわいくぐる快感が、存分に味わえる。昔からアクションやシューティングはボス戦が華と思っていただけに「エイリアンソルジャー」同様の「ボスラッシュ」展開はうれしい。しかし自機が遅すぎる。全体の雰囲気、処理、音楽が重たい。スピード感を求めるプレイヤーには不向きかも。(愛知県・富樫洋樹・24歳)ヌルゲー全盛期の今に、よくぞこのような自己主張しまくりのゲームを作ってくれました! チェーンを繋げた時の快感は、なにものにも代え難い。ストーリーやキャラに賛否両論があるらしいが、今までのトレジャー作品が好きなら大丈夫だと思う。ただ、ミスるとチェーンがチャラになるのはキツイと思う。(大阪府・武内哲也・18歳)武器の切替が思ったほど作業的に感じられず、小さな当たり判定のため弾避けも存分に楽しめる。でも他の部分でかなり損していると思う。オプションは文字が見辛いし、モード選択も面倒。また、せっかく作り上げた世界観も、「シルミラ」や「ガーヒー」よりもふざけすぎなマニュアルのため台無しになっている。(神奈川県・伊藤真寿美・21歳)

235着	NEW SOFT	コナミアンティークス 〜MSXコレクションウルトラパック〜
	コナミ/98・7・23 3,800円/ETC	
全投票 平均点	8.4285	
本誌の 平均点	7.66	

はっきり言って目的のタイトルがない以上、買う意味はない……と思う。新しい世代の人達にプレイしてもらおうためというより、当時のプレイヤー達に懐かしがってもらうための

ソフトなんじゃないかな。収録タイトルも多いし、当時のゲーマーには涙ものの1本になるはず。かくいう自分も、当時のゲーセンやゲーム事情を思い出しながら、思い出にひたってしまいました。攻略法もわりと体が覚えているみたいでした。(東京都・山田耕太郎・27歳)半分以上、「コナミのピンポン」のために買ったようなもの。だから、それ以外のものは、ほとんどオススメできない。その中で意外と「王家の谷」が、敵に追われるスリルがたまに面白かった。ゲーム以外でいうと、この値段で30本ものソフトが収録されているのは、かなりお買い得なのかもしれない。(岐阜県・山下淳・20歳)

239着	NEW SOFT	SEGA AGES ギャラクシーフォースII
	セガ/98・7・2 3,800円(セガマルチコントローラー対応)/SHT	
全投票 平均点	8.41	
本誌の 平均点	6.66	

ゲーム性はともかく、オプションで操作方法を変えることがほとんどできないのが気になった。標準の操作では、非常に動かしにくい。内容はメガドラ版の時より良くなっているが。(大阪府・真島秀之・28歳)オリジナルはプレイしていないので、古くさいとしか感じなかった。「スベハリ」や「アフターバーナー」のほうが新鮮に思えた。(群馬県・関浩昭)

380着	NEW SOFT	Code R (コード・アール)
	クイントット/98・7・9 6,800円/RAC+ADV	
全投票 平均点	7.8571	
本誌の 平均点	7.0	

アドベンチャー+αという分野のゲームの中では、今までで一番のデキに仕上がっていると思う。車をパワーアップさせていく感覚をきちんと味わうこともできるし、ストーリーも既存の良作アドベンチャーに勝るとも劣らず、感動的な内容だった。ただ、いつどこでどんなイベントに起こるのかがとてもわかりづらかった。(東京都・具森治生・22歳)

●新着単穴馬紹介 同じ発売日に出たギャルゲー2本。みんなの評価は厳しめ?

600着	NEW SOFT	ハイスクール テラ ストーリー
	キッド/98・7・23 5,800円(18歳以上推奨)/SLG	
全投票 平均点	6.7142	
本誌の 平均点	6.33	

キャラクターはそこそこ魅力的だし、シナリオも意外と良かった。だが、システムが全体的に古臭く感じられるし、ストーリー、イベントも強制的に進むので、プレイヤーが置き去り状態にされてしまう。ゲーム中盤以降、イベント発生が少なくなり淡々としてしまうのも×。(愛知県・川島成正・29歳)シナリオは良いのだが、プレイヤーのやるべき行動が少なすぎる。ただボタンを押しているだけで、画面をずっと見ているだけの時間が多すぎる。(東京都・高野浩明・26歳)

713着	NEW SOFT	お嬢様を狙え!!
	クリスタルビジョン/98・7・23 6,800円(18歳以上推奨)/ADV	
全投票 平均点	5.6666	
本誌の 平均点	5.33	

声優さんではなく、その手の女優さんを起用するアイデアは悪くないんだけど……個人的には、あまりしっくりこなかった。ゲーム内容としても、可もなく不可もなくといった感じ。(東京都・田代雄一・23歳)ポーズが変わる時の読み込みが気になる。声もキャラに合っていない。(新潟県・池田圭二・29歳)声優がヘタすぎるけれど、他のところはそれなりといった感じ。こういうソフトだと、普通の声優さんはやってくれないのだろうか?(千葉県・賀川聖子・23歳)

↓オッズ表サターンC

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
381	377	The Tower	SLG	7.8561
382	378	ブラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
383	379	FEDA-リメイク〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG-RPG	7.8423
384	344	SUPER TEMPO	ACT	7.8333
385	356	バーチャル脱獄	SPT	7.8333
386	380	テクスト・ロード〜アルカナ戦記〜	SLG	7.8333
387	381	テニス・アリーナ	SPT	7.8333
388	382	三國志IV	SLG	7.8296
389	358	金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜	ADV	7.8281
390	389	探偵神宮寺三郎〜未完のルボ〜	ADV	7.8098
391	384	棘KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
392	385	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体/RAM同梱)	ACT	7.809
393	386	ウイニングポスト2	SLG	7.8079
394	387	Fighting Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜 順(サタコレあり)	ACT	7.8064
395	388	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
396	391	バトルバ	RAC	7.7937
397	383	麻雀大会II Special	TAB	7.7916
398	390	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7852
399	393	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティ・ドワフス)	ACT	7.7828
400	394	ZORK I	ADV	7.7826
401	396	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7647
402	395	EVE The Lost One	ADV	7.7638
403	392	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7586
404	397	ビクトリーゴール	SPT	7.7555
405	398	提督の決断II	SLG	7.7555
406	400	Dの食卓(サタコレあり)	ADV	7.7524
407	399	座敷退魔 活劇編	ACT	7.7522
408	401	ブルーブレイカー〜銅よりも微笑みを〜	SLG	7.75
409	402	エンジェルパラダイスVol.1 坂本優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
410	404	ときめきメモリアルSelection 香崎詩織	ETC	7.7419
411	403	DX人生ゲーム(サタコレあり)	TAB	7.7408
412	411	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7291
413	406	BIG HURT ベースボール	SPT	7.7142
414	413	アルハムラッド〜異国恋セイント・ベアリア女学院〜(18歳以上推奨)	ETC	7.7118
415	408	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
416	409	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6881
417	412	卒業〜Wedding Bell	SLG	7.6875
418	407	ときめきメモリアル対戦ばすた	PUZ	7.685
419	410	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ライアント	ETC	7.6822
420	419	セクシーハロディウス	SHT	7.6605
421	414	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6575
422	415	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
423	416	でろ〜んでろ	PUZ	7.6538
424	418	ぶよぶよ道(サタコレあり)	PUZ	7.641
425	422	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.6391
426	420	トーナメントリター	SPT	7.6363
427	427	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	7.6363
428	421	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.6326
429	423	魔法学園ルナ	RPG	7.6145
430	434	海底大戦争	SHT	7.6086
431	424	BLAM! マシンヘッド	SHT	7.6
432	425	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.6
433	428	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.5987
434	417	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.5948
435	428	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
436	429	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.5869
437	430	エーベルージュ	SLG	7.5855
438	431	マスター オフ モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	SLG	7.5803
439	432	グッドアイランドカフェ 飯島愛	ETC	7.5789
440	433	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	7.574
441	435	プリクラ大作戦	A-SHT	7.5584
442	437	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5581
443	436	クロックワーク ナイト〜ヘパル・チョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5427
444	439	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5425
445	440	くるりんPA!	PUZ	7.5405
446	438	アルバートデッセイH伝 LEGEND OF ELDEAN(サタコレあり)	RPG	7.5402
447	441	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
448	442	アルカナ ストライクス	RPG	7.5368
449	444	My Dream〜On Airが待てなくて〜	SLG	7.52
450	445	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
451	446	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.5135
452	447	新テーマパーク	SLG	7.5039
453	450	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
454	451	DJ wars	ETC	7.5
455	452	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4941
456	453	上海 万里の長城(サタコレあり)	PUZ	7.4892
457	454	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4844
458	455	金沢将棋	TAB	7.48
459	456	マジック ジョージンとガリーム アドゥール・ジャパーのスラムジャム'96	SPT	7.48
460	457	ロードラッシュ	RAC	7.4776
461	458	首都高バトル'97	RAC	7.4754
462	459	NHL'97	SPT	7.4666
463	463	きんきんハニー・ブルミエル(成人向け)	ADV	7.4647
464	464	リクロード サーガ2	S-RPG	7.4644
465	460	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
466	461	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	ADV	7.4636
467	462	幻のブラックバス	SPT	7.4615
468	473	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	7.4604
469	465	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
470	467	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4464
471	468	ブルーシード〜奇襲田経録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4454
472	469	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
473	471	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
474	472	リクロード サーガ	RPG	7.4437
475	474	日焼けの思い出+夢+夢+夢 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
476	462	センチメンタルクラフティ(通常版/初回限定版)	SLG	7.4236
477	449	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.4222
478	499	ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ!〜	SLG	7.4222
479	475	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
480	476	棘KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
481	477	わくわく7(通常版/拡張RAM同梱版)	RPG	7.4188
482	478	RAY MAN レイマンよ!エレクトーンを救え!	ACT	7.4117
483	466	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.4102
484	443	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	RPG	7.4
485	480	感動絵巻ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	ADV	7.3959
486	479	ウイニングポストEX	SLG	7.3923
487	481	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
488	482	アイドル雀士スーパースターズ Special (MA18)	TAB	7.3858
489	483	真龍三國演義	SLG	7.375
490	484	シムシティ2000	SLG	7.3715
491	489	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3674
492	486	クロックワーク ナイト〜ヘパル・チョの大冒険・上巻〜	ACT	7.365
493	487	マックスTT〜スーパーバイカー	RAC	7.3636
494	488	本格プロ麻雀 激闘Special(サタコレあり)	TAB	7.3636
495	490	女子高生の放課後……ぶくんバ	PUZ	7.36
496	496	ゴジラー列島暴走	SLG	7.3593

【歌謡ショウ2でカクカシカジカ?】「たいちゅー(シュタッ)! 8月11日〜16日のサクラ大戦歌謡ショウ2、いやいや良かったデスな」[うむ。いきなりパンフレットの最後で発表された、サターンで12月発売予定「帝撃グラフ」4,800円という新タイトル、あー、ビックリしたな、もー!][「……しらじらしいんだな、たいちゅー……」][今回は2枚組。1で好評だったこいこい大戦2、そして帝撃軍人将棋、さらにミニゲームや各種データベース、特別講演眠れる森の美女など、まさにサターンユーザーのための最後のサクラプレゼント!][「ほー……」][そしてそして、なんとあのタイトルは○○○○○○○○でっ!][お
おっ!詳しくは次号サタマガでっ!][ホントですね?]

↓オッズ表サターンD

順位	前日	ソフト名	ジャンル	金銭率平均
497	491	離水島伝説アスタル	ACT	7.3545
498	485	ファラントサーガ	S-RPG	7.3448
499	492	セロヨンチャンDoozy-J Type R	RAC/RPG	7.3448
500	493	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジョフリー・マクワイルド〜	ETC	7.3448
501	494	エイリアントリロジー	SHT	7.3333
502	495	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.3333
503	497	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
504	498	BLOOD FACTORY (18歳以上推奨)	SHT	7.3125
505	500	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(専用パワーメモリ同梱)	SLG	7.3095
506	502	ザ・ホード	SLG	7.3015
507	503	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2884
508	504	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR (X指定)	TAB	7.2875
509	505	ちびまる子ちゃんの対戦はするな	PUZ	7.2872
510	506	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2857
511	507	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
512	508	瀬川お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works (通販専用)	ETC	7.2727
513	509	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.2727
514	510	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜 (X指定)	PUZ	7.2708
515	522	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	7.2658
516	511	昇龍三國演義	SLG	7.2592
517	512	瀬川お嬢様伝説 ユナ REMIX	RPG	7.2569
518	565	日本代表チームの監督になろう! 世界初。サッカー-RPG〜	SPT-RPG	7.25
519	513	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2448
520	515	サンダーボルト&ロードプラスター	ACT	7.24
521	516	テック アカワールド	PUZ	7.2307
522	518	疾風魔法大作戦	SHT	7.2205
523	517	テーマパーク	SLG	7.2181
524	519	シェルショック	SHT	7.2142
525	520	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
526	526	NISSAN PRESENTS オーバードライブGT-R	RAC	7.2031
527	521	ゾニックウィングス スペシャル	SHT	7.1948
528	523	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1808
529	524	実戦 ハチスロ必勝法! 3	TAB	7.1764
530	525	麻雀同級生Special (X指定) (プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.1687
531	470	WORMS	SLG	7.1578
532	527	ゲックス	ACT	7.1578
533	528	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
534	514	R7MJ The Mystery Hospital	ADV	7.1481
535	529	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	QIZ	7.1428
536	530	ギャルスバニックス	A-PUZ	7.1428
537	531	ヴァーチャルハイトライト	A-RPG	7.1411
538	533	ぐっすんおよよ〜s	PUZ	7.1382
539	532	おまかせ! 退魔業 (セイハース)	ADV	7.1343
540	534	首領様 (ドンパチ)	SHT	7.1283
541	535	エンジェルバタフライVol.2 首領公使 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
542	536	Body Special 264	PUZ	7.125
543	537	バトルモンスターズ (18歳以上推奨)	ACT	7.125
544	538	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
545	539	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説 (サタコレあり)	ACT	7.1126
546	540	サンダーボルトII	SHT	7.093
547	541	日本プロ麻雀連盟公開 通算戦II	TAB	7.0769
548	542	ハットマンウォーリアーII アーケードゲーム	ACT	7.0714
549	543	ひんひんギャルズのまじちゃん日和	TAB	7.0689
550	544	風水先生	SLG	7.0689
551	545	マジカルホッパーズ	ACT	7.0686
552	546	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.0645
553	547	ソード&ソーサリー (サタコレあり)	RPG	7.0585
554	548	大群像 (DAITORIDE)	PUZ	7.0555
555	549	天地無用! 熱湯温泉湯けむりの原 (18歳以上推奨)	ADV	7.054
556	550	Cubic Gallery	ETC	7.0476
557	551	ドゥーム	A-SHT	7.0454
558	552	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0369
559	554	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	SLG	7.0326
560	555	Wizard's Harmony2	SLG	7.0292
561	553	ストリートファイター リアルバトル オン・フィルム	ACT	7.0281
562	558	ステークスウィナー	ACT	7.0246
563	501	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.0
564	557	ROBO-PIT	ACT	7.0
565	558	ビクター・ザ・バチスロ大戦略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
566	559	バチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	TAB	7.0
567	560	水戸黄門	ACT	6.9653
568	562	神風	ACT	6.9583
569	563	松方弘樹のワールディング	SLG	6.9473
570	564	天城峠 (18歳以上推奨)	ADV	6.9375
571	565	プラトDISC Vol.1 木下博	ETC	6.9375
572	561	ブルー・シカゴ・ブルース (18歳以上推奨)	ADV	6.9259
573	567	七つの秘蔵	ADV	6.925
574	568	DREAM SQUARE 魔形あきこ	ETC	6.923
575	569	梅本将樹	TAB	6.9142
576	568	QUOVADIS (クオ・ヴァディス)	SLG	6.9083
577	570	ときめき麻雀パラダイス〜夢のてんばいイベント〜 (X指定)	TAB	6.9009
578	571	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
579	575	SEGA AGES VOL.1 宿敵がタタアール	ETC	6.8899
580	572	サイドボット3	TAB	6.8888
581	573	GOTHAII 〜天竺の騎士〜	SLG	6.8767
582	574	アホなギャルズお・り・ん・ぼ・す	SLG	6.875
583	576	銀河英雄伝説	SLG	6.8636
584	577	ナイトストライカーS	SHT	6.862
585	578	永世名人II	TAB	6.8571
586	580	新型くらんPA!	PUZ	6.8421
587	581	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
588	579	天地無用! 熱湯温泉アニマジコレクション	ADV	6.8333
589	581	無人島物語R ぶたりのラブラブ愛ランド (18歳以上推奨)	SLG	6.8181
590	582	ゲームの達人	TAB	6.8037
591	583	ウルファンク 変身2001-SS	A-SHT	6.7894
592	584	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.7857
593	585	ヘンリー・エクスプローラー	SHT	6.7812
594	586	スカイターゲート	SHT	6.7785
595	591	バーチャフォトスタジオ (X指定)	SLG	6.756
596	587	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	SLG	6.75
597	588	もうちゃ	PUZ	6.75
598	589	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7466
599	595	AI将棋	TAB	6.72
600	591	ハイスchool テラ ストーリー (18歳以上推奨)	SLG	6.7142
601	592	AI囲碁サターン版	TAB	6.7142
602	593	タライアスII	SHT	6.7107
603	594	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
604	596	卒業アルバム	ETC	6.6923
605	597	クリューショック	SHT	6.6708
606	598	永世名人	TAB	6.6708
607	599	Cross Romance〜恋と麻雀と花札と〜 (18歳以上推奨)	TAB	6.6666
608	600	ファンキー・ヘッド・ホクサーズ	ACT	6.6666
609	601	ハンクオンGP'95	RAC	6.6428
610	602	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
611	603	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.6404
612	605	オフワールド インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363

順位	前日	ソフト名	ジャンル	金銭率平均
613	606	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
614	607	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
615	604	シーバス・フィッシング	SLG	6.6041
616	608	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5977
617	610	闘神伝URA	ACT	6.5935
618	611	GRAN CHASER (グランチェイサー)	RAC	6.5857
619	612	三國志リターンズ	SLG	6.5789
620	613	PDウルトラマリンク	PUZ	6.5757
621	614	ハイパー3D射撃バトルケボカース (通販ケボカース/ソフト単品)	SHT	6.5675
622	615	サターンボンバーマン フェイトII	ACT	6.5625
623	609	ファンタズム (18歳以上推奨)	ADV	6.5555
624	618	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 (X指定)	TAB	6.543
625	617	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	SLG	6.5384
626	616	Destruction Derby (デストラクションダービー)	RAC	6.5357
627	619	プリンセスエスト (通常版/特別限定版)	RPG	6.5333
628	620	シャニング・ウィスタム	A-RPG	6.5162
629	621	プラトDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
630	622	レッスルマニアII アーケードゲーム	SPT	6.5
631	623	フィッシング甲子園	SPT	6.5
632	624	DEKA4〜TOUGH TRUCK〜	RAC	6.5
633	625	機動戦士Zガンダム 前編 セータの鼓動	ACT	6.4927
634	626	ゲームの達人2	TAB	6.4864
635	628	Tactical Fighter	SLG	6.4761
636	629	ブラックファイアー	SHT	6.475
637	627	ロックマンX3	ACT	6.4545
638	630	バーチャルフィッシング セガサターン	RAC	6.4509
639	632	リターントゥ・ゾーク	ADV	6.4385
640	590	スーパ	PUZ	6.4375
641	635	AQUAZONE for SEGA Saturn	SLG	6.4366
642	633	激烈パチンカース	ETC	6.4285
643	634	タイマーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
644	636	闘神伝S	ACT	6.4061
645	638	だいき	ADV	6.3888
646	639	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.382
647	640	TETRIS S (サタコレあり)	PUZ	6.375
648	641	激突甲子園	SPT	6.3653
649	642	m〜君を偲んで〜	SLG	6.3653
650	644	闘神伝劇場 第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
651	643	RONDE〜輪舞曲〜	SLG-RPG	6.3488
652	645	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
653	637	ホーンテッドカジノ (X指定)	TAB	6.34
654	646	究極タイガーII Plus	SHT	6.3333
655	647	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
656	648	真説・夢見館 扉の奥に誰かが〜	ADV	6.2889
657	649	ピンボールクラフティ	PIN	6.2857
658	650	人型人間ハカイター ラストジャジャメント	SHT	6.2708
659	651	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
660	652	天地無用! 熱湯温泉くさくさCD-ROM for SEGA SATURN (X指定)	ETC	6.2396
661	653	実戦麻雀	TAB	6.2307
662	654	爆れつハンター	ADV	6.2168
663	655	ロードランナー エクストラ	A-PUZ	6.2
664	656	ドラゴンボールZ 真実の伝説	ACT	6.1867
665	657	ファイブボール伝 フレイジングトルネード	SPT	6.1857
666	658	ライフスケイプ 生命40億年ほろかな旅	ETC	6.1818
667	659	actua GOLF	SPT	6.1818
668	660	平成天才バカボン すずめ! バカボンズ	PUZ	6.1764
669	661	BUG TOO!!	ACT	6.1764
670	662	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.168
671	663	忍ペンまん丸	ACT	6.1428
672	664	テリクス・プラス	PUZ	6.1428
673	665	皇帝/バブルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
674	667	ゲームの達人 THE 上海	PUZ	6.129
675	668	爆笑!! オール日本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
676	669	THE野郎軍スペシャル〜今夜は12回戦〜 (18歳未満お断り)	ETC	6.1061
677	670	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
678	671	海岸デッドヒート	RAC	6.1027
679	672	ファラントストーリー〜破亡の翼〜	S-RPG	6.0888
680	673	D-XHIRD	ACT	6.0789
681	674	犯行写真〜隠れた少女たちの見たモノは?〜 (18歳以上推奨)	ADV	6.0681
682	675	新・忍伝 (18歳以上推奨)	ACT	6.0474
683	675	HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァージョン)	SHT	6.04
684	676	逆襲	SHT	6.037
685	677	テスロット 賭博都市からの脱出 (18歳以上推奨)	SHT	6.0212
686	678	超兄貴〜究極〜男の逆襲〜 (18歳以上推奨)	SHT	6.0
687	680	はいはいセキュリティーズS	SLG	5.9729
688	681	機動伝説3 遙かなる戦い	ACT	5.9396
689	682	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4 (18歳以上推奨)	TAB	5.9333
690	683	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
691	684	タカラカラン〜数珠傳奇〜	ADV	5.9285
692	684	アクアワールド 海美物語	ETC	5.923
693	685	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.92
694	686	リリク 実況のストライカー	SPT	5.9166
695	688	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	ETC	5.9166
696	688	スペースインベーダー	SHT	5.9117
697	690	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
698	691	平和パチンコ競速	ETC	5.9
699	692	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
700	687	モータルコンバットII完全版 (X指定)	ACT	5.8625
701	683	ロシキバズル・レインボータウン	PUZ	5.8571
702	695	数珠〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.8333
703	696	SKULL FANG〜変身外伝〜	SHT	5.8275
704	697	DARKSEEDII	ADV	5.8
705	698	クライムウェーブ	RAC-SHT	5.8
706	699	I miss you.	ETC	5.8
707	699	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.7647
708	700	海岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
709	701	「古物物語」そのI	ETC	5.7142
710	702	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
711	703	アトランティスV.G. (通常版/シグノーバズル込み初回限定版)	ACT	5.7027
712	704	BUG! ジャパン版、ふんつけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.6866
713	705	お嬢様を助え!! (18歳以上推奨)	ADV	5.6666
714	705	マシクカーベット (通常版/マルコン同梱版)	SHT	5.6521
715	706	ミントン軍部の調査ファイル (道化師殺人事件)	ADV	5.6428
716	707	Call the Ripper〜13人目の探偵士〜	ADV	5.6363
717	708	麻雀天竺エンジェルリッパズ (X指定)	TAB	5.6296
718	709	タイムキャナル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
719	710	ケケケの鬼太郎 幻夜経奇譚	ADV	5.6052
720	711	Race Drivin'	RAC	5.5885
721	712	The PSYCHOTRON (18歳以上推奨)	ADV	5.5789
722	714	出だ! ミニカホリス (通常版/初回限定版) (18歳以上推奨)	ETC	5.5263
723	715	麻雀情史 天竺	TAB	5.5231
724	716	バーチャルカジノ	TAB	5.5161
725	717	マリオ武蔵野の超格闘	TAB	5.5
726	718	ジャンクバズル〜サターン島〜 (通常版/限定版)	ADV	5.4782
727	713	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
728	719	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
729	720	戦術棋機	TAB	5.4375
730	721	WanChai Connection (18歳以上推奨)	ADV	5.4083

順位	前日	ソフト名	ジャンル	金銭率平均
731	722	NINKU〜忍空〜 猛気な忍者の大激突!〜	ACT	5.3866
732	723	ゲイルレーサー	RAC	5.3774
733	724	エルフを狩るモノたち 花札編〜(18歳以上推奨)	TAB	5.3636
734	725	ブレインバトルQ	QIZ	5.303
735	727	Break Thru!	PUZ	5.2631
736	728	麻雀激流	TAB	5.258
737	729	新海底軍艦	SLG	5.25
738	726	ジューク GO GO ゴール!	SPT	5.2321
739	730	AGNI RUMI (マナール〜 Expansion of the panorama 21「闇の国」(18歳以上推奨)	ADV	5.2111
740	731	2TAX GOLD	QIZ	5.2
741	732	ホホイッとへへれけ	PUZ	5.1879
742	733	TAMA	ACT	5.1138
743	734	タイタロス	SHT	5.0839
744	735	クロックワークス	PUZ	5.0769
745	742	麻雀ハイパーアクションR(X指定)	TAB	5.0579
746	737	DEATH MASK (18歳以上推奨)	ADV	5.0521
747	738	球転界	PIN	5.045
748	736	時空探偵DD〜釣のローレライ〜	ADV	5.031
749	740	BREAK POINT	SPT	5.0
750	741	Turf Wind'96〜武蔵 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0
751	743	シミュレーション・スー	SLG	4.9766
752	744	四柱運命ヒタクラフ	ETC	4.9016
753	739	ケリオトッセル!	ACT	4.9
754	745	3D Lemmings	PUZ	4.8666
755	746	サイベリア	SHT	4.8571
756	747	ファーサー クリスマス	ADV	4.8235
757	748	Space JAM (スペースジャム)	SPT	4.8181
758	749	GALJAN (X指定)	TAB	4.7812
759	750	ハイオクタン	RAC	4.7391
760	751	HORROR TOUR	ADV	4.7368
761	752	QUANTUM GATE I〜悪夢の序章〜(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
762	753	トラえもん のひたと信治の星	ACT	4.7291
763	754	エアースアトベンチャー	RPG	4.7142
764	755	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6975
765	756	タイタンウォーズ	SHT	4.65
766	763	麻雀四姉妹 草草物語 (X指定)	TAB	4.6341
767	757	学校のコワイわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6133
768	758	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
769	759	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
770	760	シュターレ〜秘められし七つの光〜	ACT	4.5555
771	761	魔法の雀士 ぼんばえボエミ(18歳以上推奨)	TAB	4.5277
772	762	ケンウォー	SHT	4.5
773	764	〜制服伝説〜 プリティファイターX (18歳以上推奨)	ACT	4.4658
774	765	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
775	766	北斗の拳	ADV	4.3466
776	767	麻雀狂時代 コギャル放課後編 (18歳以上推奨)	TAB	4.3428
777	768	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
778	771	麻雀学園祭 (通常版/初回限定版) (18歳以上推奨)	TAB	4.1764
779	770	バーチャルオープンテニス	SPT	4.152
780	772	レボリューションX (18歳以上推奨)	SHT	4.1428
781	773	たたいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
782	774	キューブハット	PUZ	4.1212
783	775	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.1
784	769	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.0909
785	776	ばにつくちゃん (通常版/初回限定キャラクターBOX)	ADV	4.0857
786	778	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0649
787	777	大戦略〜STRONG STYLE〜	SLG	4.05
788	779	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	4.0
789	780	バーチャルバレーホール	SPT	3.9625
790	781	HOP STEP あいとる	SLG	3.9375
791	782	アイレム アークード クラシックス	ETC	3.9285
792	783	WORLD CUP GOLF 〜IN ハイアットドラゴビーチ〜	SPT	3.9166
793	784	熱血親子	ACT	3.8602
794	785	天下制覇	SLG	3.7058
795	787	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6866
796	786	結婚前夜 (限定販売)	ETC	3.6597
797	788	銀オ〜銀馬テースTABLE〜	ETC	3.64
798	789	シャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
799	790	必勝!	ACT	3.6206
800	791	トランスポート タイクーン	SLG	3.5788
801	792	ハットリックヒーローズ	SPT	3.5277
802	793	美少女戦士セーラームーンSupers〜Various Emotion〜	ACT	3.5
803	794	麻雀狂時代 Cebu Island'96 (18歳以上推奨)	TAB	3.4545
804	795	龍の五千年	ADV	3.4166
805	796	グリッドランナー	ADV	3.3448
806	797	ボイスアイドルマニアックス〜ブルバースト〜	TAB	3.2857
807	798	イエローブリックロード	ADV	3.2758
808	799	学校の怪談	ADV	3.147
809	800	奥寺康彦の世界をめさせ!サッカーキッズ (入門編)	ETC	3.125
810	801	輝け!ハンター'96 (18歳以上推奨)	ADV	3.1052
811	802	STRIKER'96	SPT	3.0909
812	803	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (サタコレあり)	ETC	3.0769
813	804	DARKSEED (18歳以上推奨)	ADV	2.8972
814	805	ジョニー ハスカー	ACT	2.88
815	806	一発逆転〜ギャングキングへの道〜	ETC	2.8378
816	807	雨の鳥にアタがいた	PUZ	2.7297
817	808	FIST	ACT	2.7113
818	808	ばっばらばお〜ん	PUZ	2.6907
819	810	カオスコントロール	SHT	2.6491
820	812	ISTO E ZICO 〜ジコの考えるサッカー〜	ETC	2.6071
821	811	PLANET JOKER	SHT	2.6044
822	813	結婚〜Marriage〜	SLG	2.5956
823	814	ライズ オフ ザ ロボット2	ACT	2.5757
824	815	麻雀激流物語〜麻雀狂時代 セクシアイトル編〜(18歳以上推奨)	TAB	2.5555
825	816	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5512
826	818	キューブハット〜アナ未来編〜	PUZ	2.5111
827	817	テラレスタ3D	SHT	2.4871
828	819	Defcon5	SLG-RPG	2.4426
829	820	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG-RPG	2.4715
830	821	スタンバイ Say You! (18歳以上推奨)	ADV	2.3854
831	822	ハートビートスクランブル	ADV	2.3774
832	823	スターファイター3000	SHT	2.265
833	824	デス クリムゾン	SHT	2.178

↓次回出走予定馬パドック情報

夏休みもあっというまだったよね。でも、涼しくなってくる秋口もゲーム日和だぞ。どの新作を遊ぶ？

? 着 バッケンローダー

セガ/98・8・6
5,800円/SLG+RPG

予想
オッズ ?

本誌の
平均点 7.0

攻撃力を逐一調節できるスレッジ機能が面白い。武器の熱量と行動力、天候といった要素が絡んだ新鮮さがある。魅力的な世界観、滑らかなマップ表示と操作感など長所は多い。が、説明的なわりに舌足らずなメッセージや、手応えとボリューム両方の不足など短所も目立つ。完全な死角のあるマップは参加した造形家にも失笑を買いそうだ。(大阪府・増田哲志・29歳)

? 着 アストラスーパーstars

サンソフト/98・8・6
5,800円(1、4メガRAM対応)/ACT

予想
オッズ ?

本誌の
平均点 7.33

ほんわかしたキャラクターがフワフワ動いて、パコパコ叩きあう。実に楽しくて、気持ちがいい。バトル前の選択肢だけで相手の強さやエンディングが変わったり、通常技をダッシュでキャンセルできる点も新しいし、キャラクタープロフィールで通常技の名前と性能がわかるのも良い。絵が難でなければ、買って損はないと思います。(岡山県・前田享佑・21歳)

? 着 プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション

セガ/98・8・6
5,800円/SPT

予想
オッズ ?

本誌の
平均点 6.33

「なりきりモード」が面白い。内容が充実しているので、純粋に野球ゲームとしてプレイするよりも、このモードでコツコツと遊んでいる方が楽しいのでは? と思ってしまうほど。次作はぜひ、これを前面に出した「プロ野球なりきりグレイテストナイン」として発売してほしいものだ。(兵庫県・大川博・23歳)

? 着 ルパン三世 ~ピラミットの賢者~

アスミック/98・8・6
5,800円/ACT

予想
オッズ ?

本誌の
平均点 7.0

ポリゴンは粗いんだけど、ちょっとした仕草や動きでルパンくささを演出している。もちろん音楽はおなじみのやつだし、クリア後のアニメーションなど、見ているだけでも、十分楽しむことができるだろう。アクションゲームとしてのデキはそこそこ、難易度もそこそこなので、ルパン好きの人ならやってみる価値あり。(静岡県・高梨浩行・23歳)

場外馬券場 高級馬主の声

- 近所の店でデス様に“当店のオススメ!”というシールが貼られていた。(東京都・岡田健二・19歳)
- せがた三四郎のゲーム化に続き、今度は湯川専務のゲーム化が決定するとふんでいるオレ。(東京都・宮本雅弘・24歳)
- ドリキャストのコントローラーを逆さに持つヤツがいるんだろうな……。 (埼玉県・関裕太・18歳)

セガサターンソフト総評

夏の総決算は次号で速報! 首位争いもう一波乱アリ?

夏休み最後の週末を前に、久しぶりの集計となった感じの読者レース。前回首位に復帰した「サクラ2」は、今週も首位の座を維持したが、それ以下の上位陣は軒並み波乱含み。また、今週ランクインできなかった最新作も次号は続々入荷予定。注目せよ!!

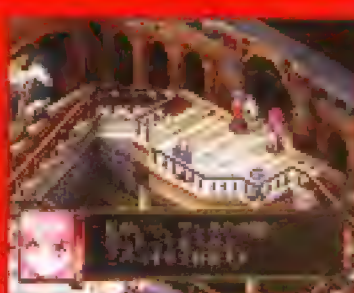
↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	名前	周辺機器名	全読者平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.7298
2	2	セガサターンフロッキーディスクドライブ(セガ/9,800円)	9.3287
3	3	セガサターンキーボード(セガ/5,800円)	9.2738
4	4	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)	9.2209
5	5	SBOMジョイカード(ハードソン/2,480円)	9.1732
6	6	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.0817
7	7	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.8707
8	8	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7497
9	9	ホリパッドSS(ホリ/1,500円)	8.747
10	10	アスキーグリップX(アスキー/2,580円)	8.6615
11	11	バーチャスティック(新製/セガ/5,800円)	8.6113
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.5191
13	13	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2,900円)	8.4651
14	14	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.3926
15	15	セガサターンツインスティック(セガ/5,800円)	8.3006
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.0895
17	17	ファイターズスティックX(アスキー/3,580円)	8.009
18	18	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.7329
19	21	セガサターンワープロセット(セガ/29,800円)	7.7017
20	19	ファイターズスティックX ZERO2(アスキー/3,900円)	7.6923
21	22	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.6802
22	20	SSプロコマンダー(オブテック/3,680円)	7.6363
23	23	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ/1,200円)	7.535
24	24	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.4605
25	25	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.0965
26	26	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	6.7747
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	6.419
28	28	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.3367
29	29	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	5.6022
30	30	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、前回に引き続き、発売されたばかりの期待作「BLACK/MATRIX」だ。注目のシミュレーションRPGは、初登場時に何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想



引き続き「BLACK/MATRIX」は何着だ?
【隊長さんの予想】これは、前回同様で29着ってどこぞ。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい下の57着でどうかな?

8/7・14号 当選者

8/7・14号着順予想「ルナ2 エターナルブルー」は今週25着で初登場。正解者は全応募者中23名いたぞ。当選者3名は正解者の中から抽選で、愛媛県・原田義男くん、福井県・砂川忠彦くん、福岡県・丸山尚子さんに決定だ!

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は前回に引き続き、人気の「スレイヤーズろいやる2」の予想をしてもらおう。人気シリーズ第2弾の初登場オッズは、どうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想



引き続き「スレイヤーズろいやる2」は何点だ?
【隊長さんの予想】これは軌道修正。8.2457でいいかつ。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい上。8.5734かな?

8/7・14号 当選者

8/7・14号オッズ予想「レイディアントシルバーガン」は、今週初登場で8.7837のオッズをマーク。両予想屋のちょうど真ん中あたりの予想の中、神奈川県・草壁祐一くんがピタリ賞をマーク。草壁くんには特別にソフト2本だ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例

東京府中央区日本橋
1-1-1
セガサターン読者レース係
(氏名) (住所) (年齢)

《記入例》
お名前(フルネー) 田中 太郎
お住まい(〒) 東京都中央区日本橋1-1-1
(セガサターンソフト) 5本まで
・グランディア(10本)
・レッドオパール(10本)
・ジョーザン(10本)
・黒い魔眼(9本)
・字帳(12本)
(周辺機器も募集可!)
(30本) (10本)
「BLACK/MATRIX」 6着予想: 9着
5.1116 8.747
8/7・14号 8/21号

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A: パワーメモリー&ジョイスティック、B: ワイヤレスコントローラー2個、C: ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も随時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内です。今号の応募締切は9月8日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!



上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

8/7・14号 当選者

8/7・14号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は香川県・田原勇くん、青森県・小野つかささん、石川県・伊藤伸一くん、東京都・島村英樹くん、岐阜県・石川彰くんの5名だ。おめでとう!

【次号からなんと、サタマガ週刊にっ!】「たいっちょー!! たいっちょー!! たいっちょー!!!」(む)「最近ちょっと、充電していたサタマガですが、いよいよなんと、次号から週刊でみなさんのお手元にいー!」「なぬーっ! それは本当か? ハチ」「何を言ってるんですか、隊長。ドリームキャスト発売まで、もうあと84日しかないんですよ。次号からは毎週うれしい発表、驚くべき待望のタイトルが怒濤のごとく来襲!!」「ほう」「もちろん、ドリームキャストマガジンもいよいよカウントダウン! これはもう、目が離せないっすよ!!」「次号の発売は?」「次号サタマガは9月11日(金)発売! これまた怒濤のネトラッシュでっせ!」「次号も買いだなり!」「ですなっ!」



推奨年齢
年齢制限
18才以上

つながる想い、届けます。

初回限定 **スイートボイス「よびかけ君」** 同梱

WHAT IS スイートボイス「よびかけ君」

スイートボイス「よびかけ君」は声優さんの甘い声で、名前を呼んでもらえるというものです。セリフの中に名前が入るので、感情移入度がアップすることうけあい! 「よびかけ君」には300名分の名前を掲載していますので、あなたに合った名前が選べます。名前のセリフ抑揚は「喜・怒・哀・楽・おいろけ風」のパターンを用意する予定です。

セガサターン版

バーチャコールS

*** 10月29日発売予定 ***

●美少女恋愛シミュレーション

●初回限定版(「よびかけ君」同梱)2枚組 6,800円(税別) ●通常版1枚組 6,300円(税別)

©フェアリーテール/エフアンドシー/キッド 1998

予約キャンペーン申込用紙

住所：〒

お名前

TEL

年齢：

才

性別：男・女

職業：

※予約してお店の人に店名印を押してもらってください。

バーチャコールS
特製ミニダイアリー★プレゼント

*** 予約特典 * 今すぐ予約しよう!**

◆応募方法

締切：1998年11月14日(土) 当日消印有効

- ①左記の申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
- ②お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
- ③ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。応募してくださった方全員に「特製ミニダイアリー」をお送りします。

◆申込用紙は、コピーでもかまいません。店名印を押してもらうのを忘れないでね。



KID

株式会社キッド

Kindle Imagine Develop ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス <http://www.kid-game.com>

〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F

※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押してください。

ドリームキャスト マガジン Dreamcast Magazine

P24 新コーナー設立!
ドリームキャストマガジン
データステーション

P26 8.22発表会大速報から新生ソニックの全貌までを徹底追跡!

SONIC ADVENTURE

P50 ミニラ、G-FORCE初公開!!

GODZILLA GENERATIONS

仮創刊第3号!?

1998/Vol.3

9/11-18

特別定価

0円



ハドソン 2タイトル
独占情報の嵐! 詳細発表!

P52

E.G.G.

レッドカンパニープロデュース

P133

北へ。

White Illumnatisation



P142

ドリームキャストNOW

P145

ネオジオポケット



©セガエンタープライゼス

DATA STATION

ドリームキャストマガジン データステーション ドリームキャストの最新データをお届け!.....

TOP 3期待のタイトル トップ3

1位 前回 1位 Dの食卓2

ワーブ/今冬発売予定/5,800円/ACT+ADV (VMS対応)



263
POINTS

開発状況

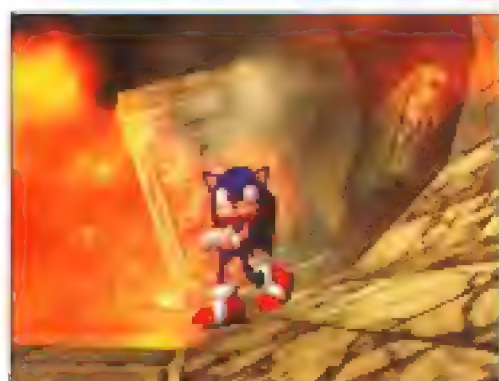
39%

注目の「D2」記事番外(?)編

今号は残念ながら、「D2」の記事はお休み。その代わりにというわけではないけど、「ミュージックスクール2」の記事内で「Sketches」打ち込みのコツを紹介しているぞ。飯野氏も登場する必見記事はP186!

2位 前回 2位 SONIC ADVENTURE

セガ/98年末発売予定/価格未定/ACT



236
POINTS

開発状況

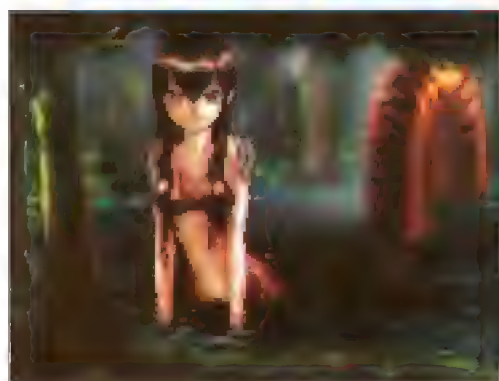
?

これが“未来基準”だ!

首を長くして待っていた人も多いであろう、ソニック最新作の情報をついに掲載!! P26からの巻頭24ページ大特報では、ゲーム内容の詳しい解説はもちろん、発表会の模様も超音速でお届けしてるぞ!

3位 前回 3位 メルクリウスプリティ

NECインターチャネル/発売日未定/価格未定/育成SLG



173
POINTS

開発状況

35%

“ならでは”の部分を見る

本作のイベントシーンは、トゥルーカラー(1677万色以上!)かつ高解像度での表示という、まさにドリームキャストならではのもの。原画の微妙なタッチまでも再現したグラフィックに注目しよう。

PICK UP今週のピックアップタイトル

9位 NEW TITLE 北へ。White Illumination

ハドソン/99年2月発売予定/価格未定/ADV



38
POINTS

開発状況 **?**

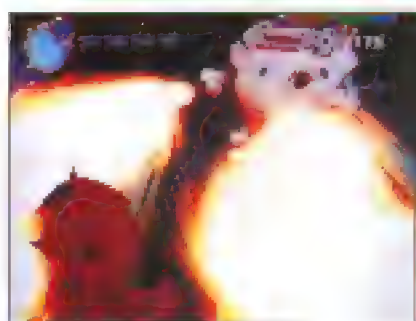
ハドソンDC参入第1弾!

主人公が旅先の地で経験するひと夏の出会い……。本作はそんな青春の甘酸っぱい想いを味わえる作品だ。P133からの記事では、旅先で出会うことになる女の子たちを紹介。

Coming Soon

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

ハドソン・バースティ/99年春発売予定/価格未定/A・RPG



?
POINTS

開発状況 **60%**

いざ、E.G.G.と冒険の旅へ!

古代遺跡から発掘されたマシン、「E.G.G.」が物語の主役となる本作。ゲーム内容はいわゆるアクションRPGで、ボス戦は3Dで戦うことになるぞ。詳しくはP52からの記事で。

ドリームキャスト発表予定タイトル

発売日	ゲーム名	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月					
20日	ドリームキャスト本体	未定	セガ	ゲーム機本体	
20日	SEVENTH CROSS (セヴンスクロス)	未定	NECホームエレクトロニクス	S・RPG	
20日	ペンペントライアイスロン	5,800円	セガ・インタラクティブ	RAC	
今冬					
未定	Dの食卓2	5,800円	ワーブ	ACT+ADV	VMS
未定	戦国 TURB	未定	NECホームエレクトロニクス	A・RPG	
98年内					
未定	GODZILLA GENERATIONS	未定	セガ	ACT	
98年末					
未定	SONIC ADVENTURE	未定	セガ	ACT	
98年2月					
未定	北へ。White Illumination	未定	ハドソン	ADV	
来春					
未定	★ELEMENTAL GIMMICK GEAR	未定	ハドソン	A・RPG	
発売日未定					
未定	メルクリウスプリティ	未定	NECインターチャネル	育成SLG	
未定	モンスターブリード	未定	NECインターチャネル	育成SLG	VMS

USER DATA TOP 10期待のタイトルランキング

今号から、ドリームキャストのタイトルをセガサタンの前人気ランキングから独立させてランキングを開始。ランキング自体は、まだ9本と少ないけれど、これからは毎週のように話題の新作が発表される予定らしいから、ここのランキングもまだまだ変動が激しそうだぞ。今号は「ソニックアドベンチャー」が「Dの食卓2」を猛追。今回の画面写真初公開で、どう転ぶか見逃せないぞ。他では、ハドソンの新作2本の行方も気になるところ。次号も続々新作が登場?

順位	前回	ゲーム名	開発状況	POINTS
1	1	Dの食卓2	39%	263
2	2	SONIC ADVENTURE	?	236
3	3	メルクリウスプリティ	35%	173
4	4	モンスターブリード	35%	108
5	5	GODZILLA GENERATIONS	?	103
6	7	戦国 TURB	?	81
7	8	SEVENTH CROSS (セヴンスクロス)	?	71
8	6	ペンペントライアイスロン	40%	62
9	新	北へ。White Illumination	?	38

※上のデータのポイントは8月21日・28日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

移植希望 TOP 20

USER DATA

Dreamcast Want to convert!

最先端作品をどこまで移植できる？

ハードの性能が高性能になったので、移植希望ランキングもセガのアーケードタイトルが多いみたいだね。今後このへんのタイトルが発表になったら、その再現度が注目されるね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガビデオゲーム	258
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェアプレイステーション他	204
3	3	バーチャファイター3 (3tbを含む)	セガビデオゲーム	189
4	4	サクラ大戦シリーズ	セガサターン	170
5	8	グランディア	ゲームアーツサターン	145
6	6	スーパーロボット大戦シリーズ (魔装機神を含む)	バンプレストサターン他	129
7	19	ラングリッサーシリーズ	メサイヤサターン他	94
8	7	バーチャストライカーシリーズ	セガビデオゲーム	91
9	9	セガラリー2	セガビデオゲーム	84
10	14	バイオハザードシリーズ	カプコンプレイステーション他	82

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	5	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガビデオゲーム	75
12	12	ドラゴンクエストシリーズ	エニックススーパーファミコン他	72
13	11	ストリートファイターZERO3	カプコンビデオゲーム	53
14	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNKビデオゲーム	50
15	21	ダイナマイト刑事2	セガビデオゲーム	41
16	15	サイキックフォース2012	タイトービデオゲーム	40
16	13	臭作	イルフ Microsoft Windows 95	40
18	10	ファイティングバイパーズ2	セガビデオゲーム	38
19	25	NIGHTS (ナイツ)	セガサターン	37
19	31	ルナシリーズ	ゲームアーツサターン他	37

9 セガラリー2



実現度80% (?)

E3ではパソコン版が発表されたが、トリッキーなコースへの挑戦は、タイトル的に実現はなかなかない。

19 NIGHTS (ナイツ)



実現度30% (?)

本作の音楽は「ナイツ」のランニングが大幅にアレンジされた。また、フーミンの衣装は、実現もあきらめるかな。

ビデオゲーム TOP 15

SHOP DATA

Show Up! Arcade Video Games

今年のJAMMAショーは注目だ！

9月18日～20日には、アーケードゲームの祭典JAMMAショーが今年も開催されるね。今回は、新たな業界の流れができそうな重要な発表事項もありそう。注目の新作もたくさん登場か？

順位	前回	ゲーム名	メーカー	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	31743
2	2	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	22858
3	3	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	16969
4	4	ストリートファイターZERO3	カプコン	13059
5	6	セガラリー2	セガ	7427
6	新	ソウルキャリバー	ナムコ	6474
7	5	鉄拳3	ナムコ	6137
8	8	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ	4735
9	9	ダイナマイト刑事2	セガ	4198
10	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	3702
11	10	ファイティングバイパーズ2	セガ	3565
12	13	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	2876
13	14	ゲットバス	セガ	2496
14	11	ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	2331
15	15	タイムクライシス2	ナムコ	2160

今週の注目株! One Point Check Game!

6位 NEW TITLE ソウルキャリバー

ナムコ/稼働中/格闘アクション



これぞ“3次元”格闘!

「ソウルエッジ」の続編が稼働を開始! 前作からの最大の変更点は、「8WAY-RUN」システムが導入されたこと。簡単なレバー操作で8方向へ自由に走り回ることができ、3Dならではの戦いを楽しめるのだ。

3 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



エリア大会開催が目前に、今週の記事で最終チェック!

13 ゲットバス



今週末大会の予選は9月20日まで、大勢がゲットせよ!

★調査協力店 ●池袋GIGO ●新宿スポーツランド中央口店 ●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

超満員につき
追加の公演敢行!!

1万5,000人が目撃!!



超大作
スーパー
アクション

8月22日(土)
AM11:00 PM2:30

有楽町・東京国際フォーラム・ホールA

8・22超音速大速報!!



ドリームキャストの性能を駆使すると、どんな映像が見れるのか? ゲームユーザー、そして業界関係者が今一番知りたい真実を、セガCSが誇る最強の開発部隊“ソニックチーム”が最新作の映像とともに公開する。そんな期待を受けて、当日は早朝から長蛇の列ができ、11時からと14時半からの公演分の人数は早々にオーバー。だが、より多くの人に見てもらいたいというセガサイドの姿勢から、最終的には来場者全員が入れるまで敢行。最新の映像と興奮のイベントは来場者すべてに公開された。サタマガがその模様を超速報するぞ!!



●セガ●年末発売予定●価格未定●アクションゲーム●ドリームキャスト

新しいソニックのシルエットの公開と同時に、夏休み最後を飾る8月22日(土)、「ソニックアドベンチャー」の制作発表会を一般来場者最優先で開催する、と告知されたのは7月17日。それから約1カ月の間、ゲーム雑誌やマンガ誌では大々的なイベント告知広告が展開され、テレビCMや中裕司氏自らがメッセージ

を語るラジオCMなどでも、先着順に1万人を無料参加させる、超一大イベントの開催が連日報道された。そして当日。朝の段階ですでに来場者は膨れ上がり、急速夕方5時30分からの第3回追加公演が開催決定。最終的には1万5000人の来場者が、最新作「ソニックアドベンチャー」を目撃したのだった。

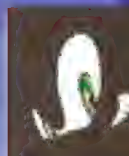


「ソニックアドベンチャー」は

動いてナンボ! この興奮が伝わるか!?

サタマガの調べ(※会場アンケート、詳しい結果はP.30にあり)では、発表会の来場者の実に97.6%の人が発表会の内容に満足。そして、多くの人がその映像に魅力を感じ、「ぜひ購入を

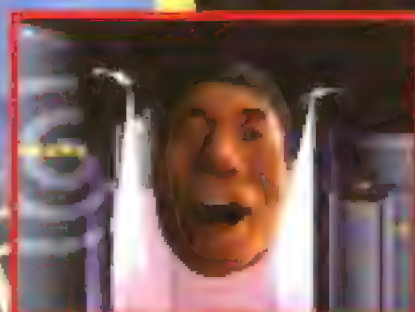
したいと思う」という結果が出た。それほどまでに今回公開された映像は衝撃的であり、魅力的だったのだ。あのスピード感と衝撃はまさに見ないとわからない。この興奮が伝わるか!?



発表会プレイバック

PART 1

私が実物の入交です(笑)

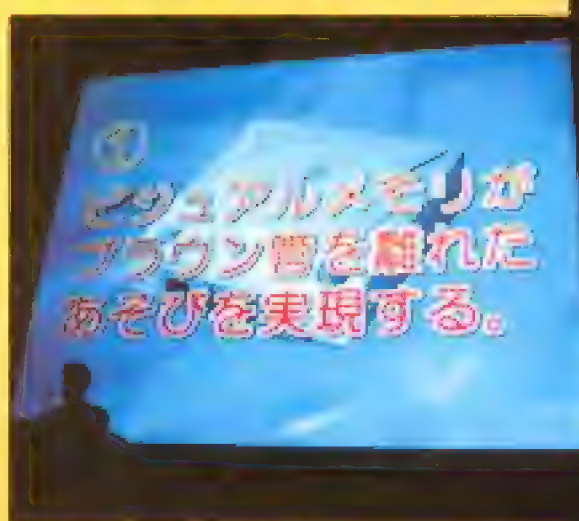


開演予定時刻となり、場内は暗転……。すると、正面巨大モニターには、セガ本社をバックに、にゅーっと飛び出す“入さん”の映像がっ。そう、5月21日のドリームキャスト発表会で公開された“CG入さん”こと、「featuring IRI-san」からデモンストレーションは始まったのだ。そして、暗がりの中、静かに下からせり出してきた1人の人物。「みなさんこんにちは、私が実物の入交です」。場内は大歓声に沸いた!

入さん、ドリームキャストの魅力を語る!!

「今日の朝、並んでいる方達と少しお話をしたのですが、本日は朝早くから全国各地からおいでいただいたようで、私も一同は大変感激しております。みなさんご存知のように、セガは今年11月末に、現存する最新のテクノロジーを結集した次世代ゲーム機ドリームキャストを発売することになっ

ております。みなさんからはずっと、どんな作品が出るのかと聞かれてきましたが、ようやくお見せできるクオリティのものができました」と語る入交社長。そしていよいよソニックの映像が映し出された――。



「ドリームキャストがどういふものかおさらいを」とビデオその1も公開



「PDAのビジュアルメモリ」は自分の手だけを表示する。……

全世界で1,400万本セールスの「ソニック」がドリームキャストに!

超スペクタクルハイスピードロールプレイングアクション

入交社長に代わり、登場してきたクリス・ペプラー、浜家有文子両司会のもと、「最高のゲーム機には、当然最高のゲームを。この『ソニックアドベンチャー』は最高のグラフィックス、最高の音質、そして通信機能など、今までのゲームの常識を超えるものとなっています」と解説。「全世界で1400万本を売ったソニックシリーズ最新作は、その壮大な内容から“超スペクタクルハイスピードロールプレイ

ングアクション”と言えるべきものです。また、『ソニックアドベンチャー』には、近代都市ステーションスクエア、大自然のジャングル、ミスティックルーイン、飛行要塞エッグキャリアの3つの世界が存在しており、それぞれには数々のアクションステージが連結している」など、未公開の情報が続々と明らかにされていった。そして、次に“ゲーム解説者の真打ち”として、中裕司氏が登場となった。



想像以上のデキだった!!

ソニックアドベンチャー プロデューサー

発表会プレイバック

PART 2

中 裕司超華麗に登場!!



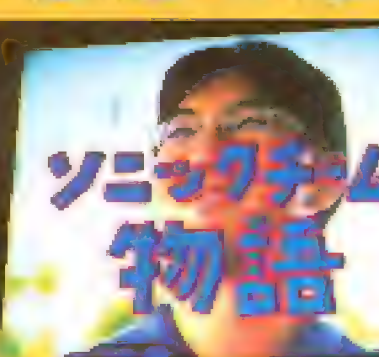
発表会当日、会場に到着した中裕司氏。この豪華な登場シーンは、中裕司氏が「ソニックアドベンチャー」の制作に携わったことが、その豪華さを物語っている。

「とにかく僕の登場シーンは派手なんですよ」と本誌にも語っていた中裕司氏。その登場シーンは、我々の予想を超えた超ド派手にして、華麗なものだった。幕が上がると、ビルの2〜3階分はあろうかという巨大な新ソニックのイラスト入り垂れ幕が出現。それが3段階に次々と落とされ、そこに現れた巨大なバルーン。「まさか…」と思う中、多彩なスポットライトを浴びて、バルーンは大爆発! 中からマオカラスーツに身を包み、腕を組んだ中裕司氏がその姿を現した。会場は大喝采と「中コール」が!

痛快!? ソニックチーム物語!?

2年前、今回の最新作の開発を前に南米へ出かけたソニックチーム。その模様と、それがどのようにゲームに生かされているかを紹介するビデオが上映された。感動と爆笑(?)の内容だぞ。

ソニックチーム物語



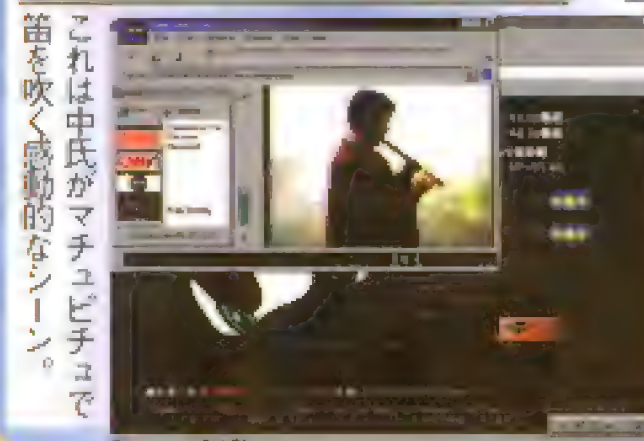
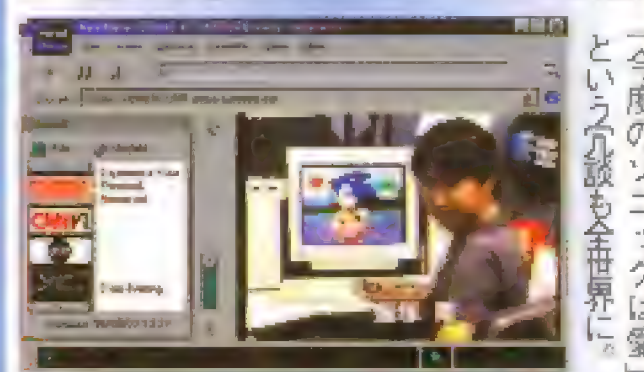
ソニックチーム物語



ソニックチーム物語

インターネットでもライブ中継!

今回の制作発表会は、第2部以降、インターネットを使ってのライブ生中継が行われた。ワールドワイドな人気のソニックにふさわしく、その模様は全世界に生中継で発信されたのだ。下はその映像。



「今度のソニックは愛」という、中裕司氏の名言が、この映像に何度も繰り返されている。

これがA-LIFE「チャオ」



これがA-LIFE「チャオ」

新事実も続々発覚!!



「ナイツ」同様、ゲームのサブキャラとして登場する人工生命体A-LIFE。さまざまな姿に成長するこのキャラの名は「チャオ」と判明。ドリームキャストのビジュアルメモリの機能を使った新しい遊びは、ソニックの新しい可能性を見せてくれるぞ!

ニューソニックのキャラクターグッズ続々!

▼これが豪華おみやげ! 5名様にプレゼント! ▼Tシャツ



下は来場者向けオリジナルTシャツ。今回はお土産セットを5名様に提供。本来マスコミ用に配られる「プレスシート」も、普通に入主不可のレア物。



▼これはレアモノ!

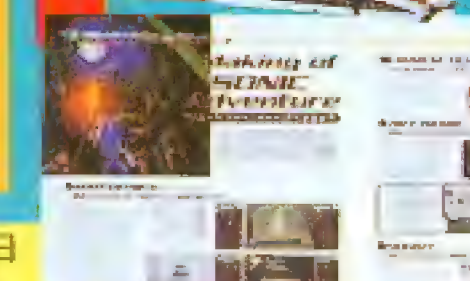
キューブ



このソニックアドベンチャーキューブは、「おはスタ」(テレビ東京)で募集し当選した招待客(子供さん)のみに、当日配られた超レアもの。広げると今回のキャラクター達のイラストが!



下は今回の発表会用に作られたプログラム(税込み千円)。雑誌未公開の貴重な資料も。今回の発表会場でのみ販売。



ピンズセット

主人公キャラ6人とエッグマンの7キャラ分が、豪華なピンズのセットになったファン必携の品。こちらは税別で2千円。



リニエアルされたソニックのカッコいいポスター。税別千円。

大事な資料もカッコよく収められるクリアケース。デザインは2種類。値段は税別で350円だ。



クリアケース



会場の各所も超盛り上がり!!

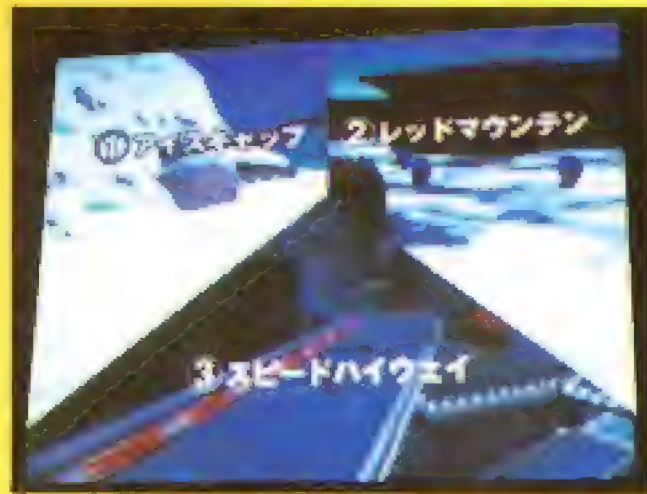
発表会の来場者には、上のバッグの中に豪華3点セットでおみやげが。こちらは7種のポストカード。

【お土産セットプレゼント応募先】希望者は住所、氏名、電話番号をハガキに書いて、〒103-8501 中央区日本橋箱崎町24-1「セガサターンマガジン」編集部「ソニックおみやげ係」まで(締切は9月10日当日消印有効)。

世界初! ドリームキャスト実機でデモプレイ!

発表会の前日、ソニックチームのホームページには、「ソニックアドベンチャー」をドリームキャストの実機で動かしているシーンが公開されていたが、今回の発表会の会場でも、デモンストレーションにあたっては、中氏がドリームキャストの実機（まだ完成版ではない試作機ではあるが）を手に持ち、ロムディスクが中に入っていることを証明してみせた。そして、世界で初めてドリームキャスト実機でのデモプレイが公開されたのだ。

デモプレイヤーとして登場したのは、「ソニックアドベンチャー」ディレクターの飯塚氏。画面には3つのシーンが映し出され、なんと会場の拍手の大きさで、見せるシーンを決定しようという趣向が凝らされた。ちなみに、拍手の大きさの測定には、某欽ちゃんの仮装大賞にも出てきそうな20段階のカラーバーが点灯する“サウンドセンサー”が登場。ユーザーとの一体感が会場を盛り上げた。



雪崩地帯をスノボで渡るアイスクリームショップ（デイルス）、山の谷間を飛びながらエメラルドのかけらを探すレッドマウンテン（デイルス）、人形を越えて超高速で駆け抜けるスピードハイウェイ（ソニック）の3つが選択候補として登場。



発表会後「業界関係者の方達にも来ていただいてビデオなんじゃないの?」と聞かれたように、毎回見せ場をちゃんと作るのに苦労しているという飯塚氏。モニター上の映像も、このシーンはこのビデオと映像の鮮明さが違っていた。

ドリームキャストの実機を持ち上げ、見せる中氏。しかも中氏と電源が入る! 飯塚氏の手にコントローラーが手渡され、これまた中氏と動かすことができた。気分が爽やか。

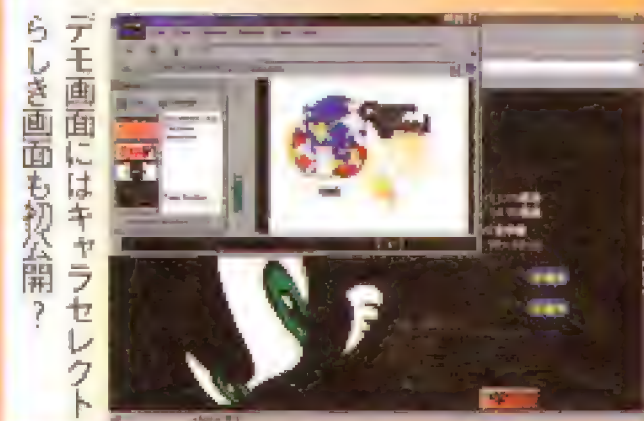


新兵器サウンドセンサー

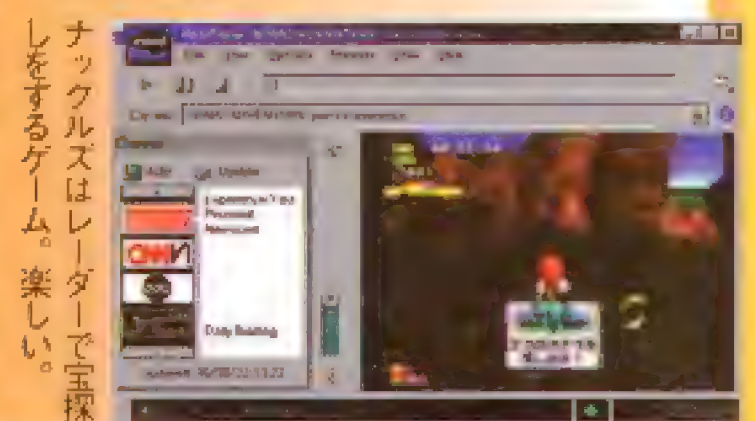
インターネットでもライブ生中継②

全世界のソニックファンが、とにかく見たがっていたであろう「ソニックアドベンチャー」のデモンストレーション。こちらもインターネットのライブ生中継でバッチリ公開されていた。パソコン上の画面では、コマ落ちして、そ

のスピード感が伝わらないのが残念だが、この雰囲気だけでも面白さは十分感じられたはずだ。ちなみに3回の公演どれもソニックのスピードハイウェイが一番人気。でもオマケで、もう1面分見せてくれたりもしたぞ。



デモ画面にはキャラセレクトらしき画面も初公開?



ナックルズはリーダーで宝探しをするゲーム。楽しい。

発表会会場で業界関係者に感想を直撃!!

今回の発表会は、先着順・入場無料と、とにかく一般人優先のイベント。でも、多くの業界関係者もその映像を見たがっていたとも。会場で見つけた2人に話を聞いた。

ゲームクリエイター編
(株)チュンソフト代表取締役

中村光一

スピード感に負けないうまい見せ方

見ての感想は、とにかく早く遊んでみたい。これに尽きますね(笑)。都市が洪水に飲まれていくシーンなんて、映画みたいですよ。ビックリしました。あ、いや、クリエイターというより、いちプレイヤーの感想ですよ(笑)。いや、本当に(笑)。それぐらいインパクトがあった。3D映像をうまく見せるためには、スピード感とカメラアングル(画面の構図)の2点が重要になってくると思いますが、今日見た「ソニック」はこれが実にいい。夜の街のハイウェイを駆け抜けるシーンでも、ハイウェイがループ(宙返り)する時に「このままソニックの後方視点で行くのかな」と思っていたら、スッとカメラがひいて、遠景で道路の側面方向から宙返りを見せる。あれは「うまいなあ」と思



「今日は一般人に紛れて見つからないように来たのに見つかったしまいましたね(笑)」と中村氏。2階席の最前列にこっそりと。

ました。例えば高層ビルの壁を駆け下りるシーンでも、最初は画面の上方に壁があって、ソニックは逆さになったまま駆け下りていきますよね。このシーンも、同じ作り手としては、やれそうでやれない、斬新な発想だと思います。今日の発表会はいろいろ勉強になりましたね。昔はこんなゲームの発表会ってなかったじゃないですか(笑)。今度はソニック達の物語がどう展開されるのか、本当興味津々です。僕も負けずに、がんばりたいと思いますね。

ゲームアナリスト編
(株)インタラクティブ代表取締役

平林久和

“ゲームの未来基準”にふさわしいソニックの登場

まず“未来基準”っていう言い方をしていたじゃないですか。あれはうまい言い方だなと思いましたね。ゲームを作っている人達の言葉で、よく“成長”とか“進化”って言うたりしているのを聞きますけれど、今回はみんなが「3Dのソニック」っていうものがドリームキャストで出るのなら、こうなるだろうねっていうものに対して、キレイに答えを見せてくれたっていう気がします。シーンで言うと、ビルの壁を降りていくシーンが良かったですね。ドリームキャストの光源処理、アレをうまく生かしているっていう感じ。悪い意味じゃないんだけど、ドリームキャストって、暗いシーンが生きるハードなのかな?って、気づかされましたね。夜のシーンとか、洞窟のシーンとか。それと、昔のセガだったら、家庭用の新ハードには、アーケードからの移植タイトルを揃えてきたと

思うんだけど、それが今回は違った感じになっているのいいですね。でも本当は、ゲームセンターのゲームと、ドリームキャストの関係がどうなるのか?っていうのが重要だと思うんです。そのへんはセガがまだ隠しているのかもしれないけれど。「ソニック」が発売されたら? そりゃ、絶対僕もプレイしますよ(笑)。



「D2」発表会の際にもコメントをいただいた、ゲームアナリストの平林氏。中さんが驚かされたのが気になったとか(笑)。



発表会プレイバック

PART 3

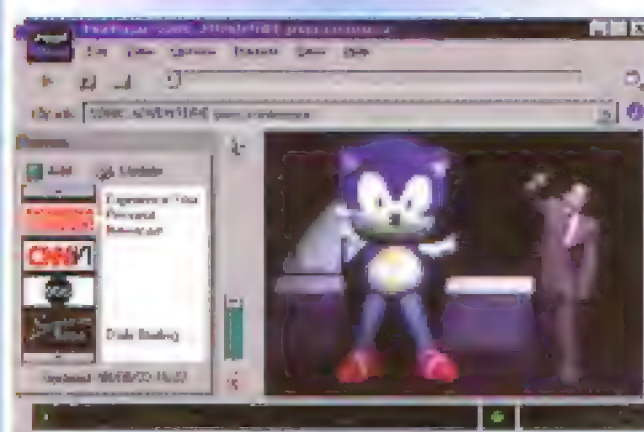
セガた三四郎と“ソニックコール”

「ソニックアドベンチャー」の驚異の映像の数々が紹介され、引き続き新キャラを含むソニックファミリー達の声(※担当声優は非公開)が、ゲーム画面に合わせて自己紹介されると、今回のイベントの1つのクライマックスがやってきた。なんと、発表会の来場者みんなの声を「ソニックアドベンチャー」の中の“あるシーン”に使うため、収録するというのだ。場面となるのは、今回のゲームの舞台の1つ、大都会ステーションスクエア。来場者全員が、その住人になった気持ちで、「ソニック頑

張れー」という“ソニックコール”をするというものだ。そして、その音頭を取るために、姿を現したのは、あのセガた三四郎こと、藤岡弘氏(!)。またもや会場は大声援に巻き込まれた!「夏休みはどうだった?」と、洪い声で会場の人々に話しかけるセガた三四郎。「それでは、ワン、ツー、スリー……。ソォーニック! ソォーニック! ソォーニック!……」と合計10回(!)みんな一緒に声を張り上げた。2度の練習の後、いよいよ本番の音頭が力強く取られ、終了後、会場の満足度は頂点に達した。

インターネットでもライブ中継③

このシーンの中継が海外でどう受け止められたか興味深い。全映像は、8月27日から、録画映像として約1カ月間セガのホームページで見ることが可能だぞ。



最後の3回目の追加公演には、なんとセガた三四郎の他にあの湯川博務とソニックも参加。



セガた三四郎こと藤岡弘氏。今回のイベントで、ソニックアドベンチャーの登場人物の声を担当する。



発表会プレイバック

PART 4

映像とサウンドが融合!ライブでフィナーレ!!



藤岡氏が今回使用したギターは、この世に1本しかない。藤岡氏のソニックギター。この日のために急遽制作した。発表会の5日前にようやく完成したという。そのサインのハマり具合は、まさに完璧。ソニックのサウンドは最高だ。

この特製ギターを見よ! ソニックコールで場内の来場者の心が一体となり、大いに盛り上がる中、今度は間髪入れず、ハードロックのサウンドが流れ始めた。その正体が、舞台の下から徐々にせり出してくる、バンドメンバー達による生の演奏だとわかった。場内はクライマックスに向け、最高潮に盛り上がりを見せた。ちなみに、生演奏でお披露目されたこの曲は「ソニックアドベンチャー」のメインテーマ曲。「今回のソニッ

クの曲全体のテーマは“裏切り”。もちろん、いい意味での“裏切り”なんだけどね。中さん自身、昔のソニックを壊して、新しいソニックを生み出してるでしょ。だから、曲も今までのテクノ調とは違った形のロックで壊してみた」と語るのは、おなじみセガサウンドチーム瀬上純氏。ニューソニックのシルエットをあしらった特注のギターを片手に、歌い、踊るさまは、新たなソニックにピッタリのサウンドイメージを築き上げていたぞ!

一般来場者へサタマガ直撃アンケート!

今回の「ソニックアドベンチャー」制作発表会の会場で、サタマガは来場者500名に直撃アンケートを実施した。会場の関係上、回収できたのは386通だったが、ほとんどの人が非常に熱心に書いてくれたのがうれしかった。下がその集計結果だ。

Q1 来場時間は何時?

セガの公式発表では、1回目の公演のために一番早く来た人は、前日の午後3時とのこと。ちなみに1~2回目入場者のアンケートでは、朝6時台が24.6%、7時台が15.2%、8時台が12.1%、9時台が18.9%、10時台が18.6%となっていた。その後も来場者は増え続け、大盛況に。



前日の約100名の徹夜覚悟(?)組には整理券が配られ、徹夜組は解散するように配慮された。

Q2 発表会の満足度は?



今回の発表会のみんなの満足度は非常に高かった! データとしては、2/3以上の人が、実は5月の「D2」の発表会にも行っていない人、イベント初体験の人だったのだ。ちなみに次にこんなイベントがあれば行きたいか?の問いにはぜひ参加したいが55.2%、タイトル次第が43.9%となった。今回の満足度の高さがわかるね。

Q3 今日一番良かったモノは?

内容てんこ盛りだった今回の発表会。一番良かったモノは?の問いには、「ソニックアドベンチャーの映像自体」が56.7%とダントツだった。「ドリームキャストの実力」10.3%と合わせると、実に約7割の人があの映像に一番衝撃を受けたわけだ。

1位 ドリームキャストの映像



上の巨大な敵の名は「パーフェクトカオス」と語っていた中氏。スピード感あふれる超高速映像と合わせて多くの人が衝撃を受けたぞ。

Q4 ソニックアドベンチャーへの期待度

映像を見終わってみんなの満足度を点数にした?の問いには、以下の平均点が出た。早くも現時点で高得点を獲得だ!

平均点……92.0105点

また、購入希望度は「ぜひ買いたい」が77.7%、「買うかどうか未定」が21.7%に。ちなみにサタマガ編集部の隊長も「最近ではゲームに刺激がないけど、久しぶりに絶対買いたいと思った」と発言。期待度大だ!

その他 2人

買うか未定 84人

ぜひ購入したい 300人

映像を見ただけで「ぜひ買いたい」という人がこれだけ多く出たゲームも珍しい。発売日が待ち遠しい。



発表会プレイバック

PART 5

終幕間際、重大発表が続々!?

「ソニックアドベンチャー」のテーマ曲が披露され、いよいよ発表会はフィナーレに。東京ゲームショウでは、実際に「ソニックアドベンチャー」が、手にとって遊べるというから、期待したいよね。さて、第2回目の発表会終了後には、じつは報道関係者だけを残して、関係者への質疑応答の時間が取られたのだ。最後はCMで人気の湯川専務やせがた三四郎も集合し、テレビ、新聞各社を含め、記念撮影も行われたのだ。ここでは、最後に気になる「質疑応答」の内容を掲載しておこう。重大発言も続々?

—「ソニックアドベンチャー」は、年末発売予定とのことだが、ドリームキャストの同時発売ソフトには入っていないのでしょうか?
入交■現在開発中ですから、まだ未定ではありますが、一応「ソニック」もその中に入ってます。ただ、10月



「開発費はどれくらい?」の質問には、「ハードの最初のソフトですから、普通より多いですが、十分回収できるでしょう。笑」と入交氏。

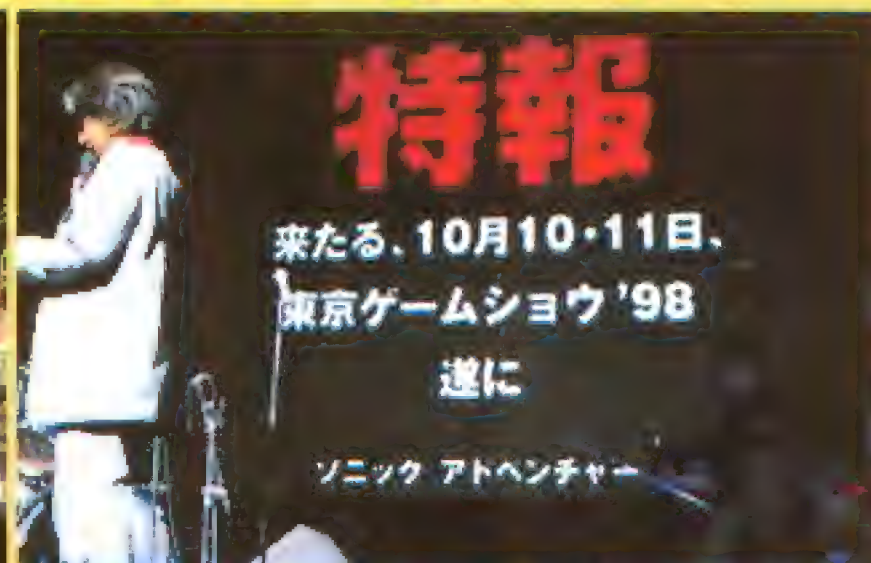
にはドリームキャストの発表会の第2弾を予定しておりまして、そちらでソフトの全ラインナップや発売予定日などをお伝えする予定です。

—噂では各ソフトの開発が遅れているとも聞きますが、ハードの発売日(11月20日)が遅れるということはないのでしょうか?

入交■ちょっと痛いところですね(笑)。今回のハードは非常に最先端のテクノロジーを使っているものですから、一部で遅れている部分もあります。ただ私どもも、発売日にだいたい50万台が出荷できるメドが立った時にハードの発売をしたいと思っています。現在のところ11月20日で大丈夫だと思っているんですが、もしかしたら、不確定要素によって若干左右されることがあるかもしれません。

—最近、パソコンの性能の飛躍がめざましいのですが、そのへんはどう意識されていますか?

入交■パソコンのグラフィック性能との比較というとは、今まではあまりしてなかったのですが、これからは我々としてもそうとう意識しなければならないことだとは思います。ただドリームキャストは3~4年後も一般的なPCに比べても、上を行く性能はあると思います。その先は状況を見ながらになるでしょうね。



1発表会の直後、正面モニターには、10月10日から11日の東京ゲームショウで、「ソニックアドベンチャー」が実際に遊べます、という告知が、今から楽しみに行っている。—

まさにドリームキャスト!
超豪華!セガのキャラクター(!?)大集合!!

特別招待客用に、今もとまぬセガのキャラクター。ア、五人衆が勢揃い。このメンバーは後にも先にもこれが最初で最後ともなるほど豪華な顔ぶれだ。今度もセガは動、ぞ。

みなさんのご意見・ご感想など

サタマカが発表会の会場で行ったアンケート用紙には、とってもしっかりと人気が熱心なコメントを寄せてくれた。回収したアンケートはセガのスタッフやソニックチームのみんなにも回しておくれけど、そのうちの一部をここに掲載するぞ。今回の発表会の満足度が伝わるはずだ。●これは本当に素晴らしい作品だとナマで見て思ったので、多くの人の目にふれ、遊んでほしいソフトだと思いました。セガが変わったかどうかは疑問だが、ソニックがイメージを変える!! 来て良かった。(東京都・伊ツミ・23歳・会社員)●せがた



会場にいたソニックとテイルスは大人気。

三四郎のソニックコールは感激でした! あーもうDreamcastに超ほれたよーん。(東京都・ライト・19歳・専門学校生)●思った以上のデキで驚いた。今まで不安だったが、Dreamcastの力に安心できた。(東京都・中村開・21歳・大学生)●アクションゲームの集大成といっても過言ではない。「F-ZERO X」の3倍のスピード感、かゆい所に手の届くカメラワーク。「ジェットコースターアクション」と言ってもおかしくはない。(神奈川県・ハゲ汁・23歳・無職)●一言で言えば想像以上のデキ。「ソニック」というキャラへの思い入れが深かったのでモデルチェンジとの話を聞いて不安な部分もあったが、イメージを崩さずに「新作」になっていたと思う。雑誌とかでのあおり方がスゴかったのだ(笑)、ちょっとビクビクものでしたが、ドリームキャストの実力、ソニックチームの実力を見せてもらえて大満足でした。(埼玉県・源 久也・21歳・

漫画家)●来た人だけが初めて映像を見れるという優越感が一番大きい。久々に他人に「ソニック見た?」と話したい気分になれる。(東京都・デッカー・26歳・会社員)●N64のマリオと似たようなのを想像していたが、いい意味で裏切られた。(茨城県・タヌキチ・20歳・大学生)●画像だけで感動できるゲームは久しぶりだ。(東京都・Hob・30歳・会社員)●発表会をユーザーをまねてやることは良いと思います。買うのはユーザーですから……。 (東京都・有馬紅葉・23歳・会社員)●これだけは実現してほしいと思っていた「スピード感」が見事に表現されていたことに感動した。(神奈川県・岡本優一・20歳・大学生)●最高!! めちゃ熱かったっす。まさか、せがたが出演するとは…。わざわざ三重から夜行列車から来た甲斐があったです!(三重県・川端勇気・16歳・高専生)●画像もさることながら、アツイBGMが今まで以上にソニックに合っていました。(茨城県・ssys・28歳・公務員)●ソニック他、オールキャストの

デザイン変更は正解。前のもかわいかったけど、ソニックにはキティちゃんを超えてもらいたいものです。ホント。(東京都・中山祥子・20歳・家事手伝い)●楽しめた。ソニック達が生き活きとして、家にあるソニックももう一度やってみたい。(埼玉県・とも・29歳・会社員)●会社員・CGだけで買うヤツに本当のCGを見せてやれ!(神奈川県・ISM・26歳)●こういう発表会をこれからも企画してほしい。(神奈川県・坂口知治・23歳・会社員)●ソニックの進化度に驚いた。(神奈川県・仲田多史・17歳・高校生)●ゲームのいろいろな可能性が見れて良かった。(東京都・佐々木涼・19歳・学生)●生のソニックも見れて、大感激。中さんの登場シーン、めちゃめちゃカッコ良かった。(埼玉県・阿部朋美・21歳・会社員)●ソニックと一緒に初めて写真を撮ってもらえてうれしかったです。(埼玉県・永井陽子・26歳・オペレーター)●CGの美しさだけでなく、アクションゲームの可能性を見せてくれた。(神奈川県・いなたかし・26歳・会社員)

さあ、いよいよ次のページからゲーム画面を大公開だっ!!

SONIC ADVENTURE

TM ここから先は
ノンストップで
ゲーム画面を
超音速大公開!!

超音速の発表会速報に続き、いよいよ気になるゲーム画面を一気に大公開! 次々と明らかにされる新事実、キミはもうクギづけだ!! ソニックチームが満を持して放つドリームキャスト第1弾は、文句なく期待度満点間違いなしだぞ!!

ソニックアドベンチャー

●セガ●年末発売予定●価格未定●アクションゲーム●ドリームキャスト

これが
生まれ変わった
ソニックだ!!



It's Renewal SONIC!
「カッコいいソニック」という「原点への
帰郷」が大きなテーマとされた今作では、
ソニックもそのデザインを一新! 緑色の
目、悪っはい口元、躍動感あ
ふれるポーズなど、トンがっ
てカッコいいソニックが復活だ!!

史上最強のソニックワールド!

発表会告知のテレビCMの映像で、そのスケールの大きさを予感させてくれた「ソニックアドベンチャー」。本家ソニックチームが4年ぶりに作る最新作はとにかくスゴイ! そして実は昨年春にサターン版「ソニックジャム」で掲げられた“プロジェクトソニック”は、今回の「ソニックアドベンチャー」の企画があったからこそスタートしたプロジェクトだったという事実も判明。「今回の作品を次のハードでやることは決まっていたんですが、昨年は時期柄なかなか発表できなくて(笑)」と語る中裕司氏。満を持しての自信作が、いよいよそのベールを脱ぐ時が来たぞっ!!



SCOOP!!

今こそ明かす!
プロジェクトソニックは
この作品のために始まった!!



新キャラクターの登場!

今までのソニック作品では、“新作には必ず新キャラが登場する”というお約束があった。そのへんのジグクス(?)は最新作でも健在! 釣り好きの巨大ネコとエッグマンのロボット。このユニークな2体はどんな活躍を見せるのか? 注目だ!!

新たな
ライバルと
想像を絶する
大冒険!



そして、6人6様の物語が展開する!!

今回キミがプレイできるキャラは、総勢なんと6人。彼らはそれぞれ違った目的を持っており、それぞれでゲームシステムやマップなどがまったく変わってくるのだ。同じ時間軸で展開する壮大なザッピングストーリーは、ゲームをより一層盛り上げてくれるはずだぞ。



SONIC ADVENTURE ノンストップ大公開!! CONTENTS

PART 1 MAKING OF NEW SONIC 1 新生ソニックの誕生……P.34～

ソニック開発の経緯を、中裕司氏が語る!

'96年夏、「ソニックRPG」として極秘裏に構想がスタートした「ソニックアドベンチャー」。このビッグタイトルの開発に至るまでの経緯やコンセプトなどを、ソニックチームの中氏が語る。意外な真実も続々!!



PART 2 NEW SONIC WORLD 2 ソニックの新たな世界……P.36～

広大なソニックワールドの魅力とは!?

今回公開された「ソニックアドベンチャー」のタイトルロゴは、文字通り、ゲームの「冒険の世界」である「空」「海」「大地」がモチーフにされているとか。そんな壮大な冒険の舞台と、新たな謎の敵を大公開だ!!



PART 3 PLAYER'S CHARACTERS 3 個性豊かなキャラクター達……P.38～

キミのお気に入りのキャラクターは?

最新作で使えるキャラクターは、シリーズではおなじみの3人と「ソニックCD」に登場した女の子エミー、そして新キャラのビッグとガンマの6キャラだ。新しく描き起こされたイラストとプレイ目的を紹介!



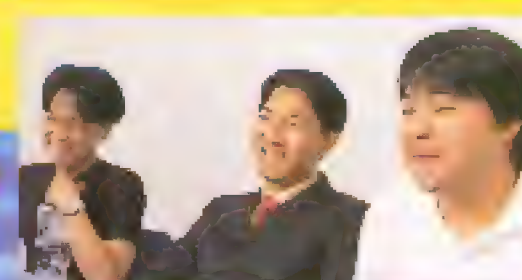
PART 4 NEW GAME SYSTEM 4 新ゲームシステム……P.44～

ゲームのメインの部分とは!?

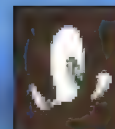
「初心者から上級者まで、誰もが楽しめるゲームにしたかった」と語るソニックチーム。絶妙なカメラワークとシンプルでわかりやすい操作方法は、この最新作でも徹底されているのだ。そんな秘密に迫るぞ!!



PART 5 INTERVIEW AND Q&A 5 インタビュー・Q&A……P.46～



そのすべてを、ここにお見せしよう!!



ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!

PART 1

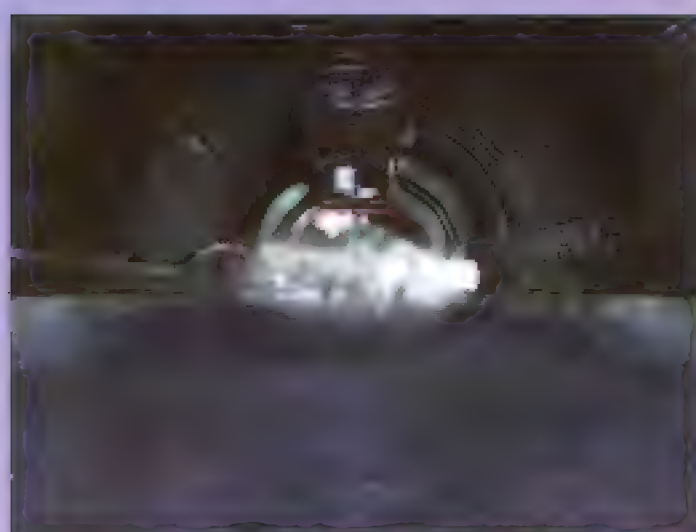
MAKING OF

SONIC ADVENTURE™

NEW SONIC

新生ソニックの誕生

本家ソニックチームが4年ぶりに作るソニック。新しいハードにふさわしく、ソニックは生まれ変わった!

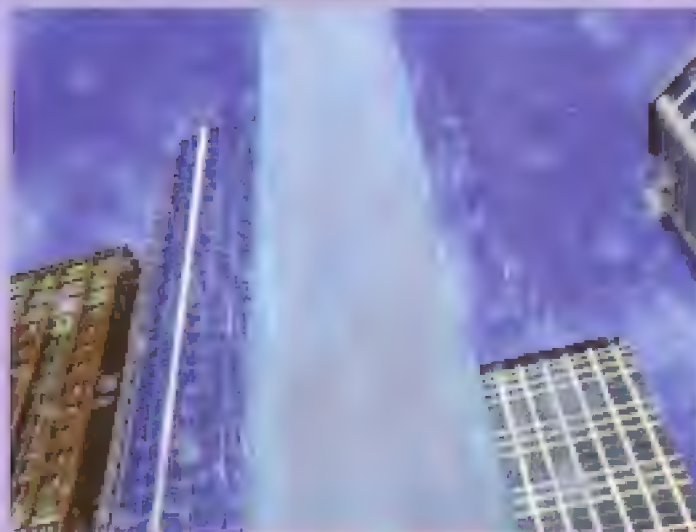


カッコいいソニックが復活!!

'96年夏。ソニックチームは、サターン用タイトル第1弾「ナイツ」の制作が終了した後、チームを2つに分け、セガの次期新ハード用に向けて“新たなソニック”構想を水面下

でスタートさせた。最新作の大きな課題は“カッコいいソニック”という「原点への回帰」。ここ数年“かわいい”という表現が当てはめられることが多くなってきたソニックを本

来の“カッコいい”キャラクターへと戻す。——そんな「新生ソニック」への抱負を、プロデューサーの中裕司氏が熱く語る。4年ぶりの最新作は我々の想像を超えた内容だぞっ!!



SONIC TEAM PRESENTS

ソニックチーム
プロデューサー

中裕司
YUJI NAKA



今回のソニックは街に飛び出します!!



これがゲーム

誰にでも楽しめるように、今度のソニックは初めて“しゃべり”ます

「誰にでも遊べるアクションゲームを作りたい。そんな想いがドリームキャストの力を借りてやっと実現できたと思います」と語る中氏。ソニック最新作の新作発表会を開催するとセガのホームページに載せたところ、数時間後には海外から驚くべき反響が返ってきたという今回の最新作。そのため中氏はこの後アメリカ、ドイツ、イギリス、フランス各国へ飛んで、10社以上の取材を約4日間でこなす予定だという。海外でのソニックの認知度と期待度はそれほどまでにスゴイのだ。「ソニックはアメリカやヨーロッパではすごくブレイクしましたが、今回の『ソニックアドベンチャー』では日本も含めた



“ゲームの未来基準”。そんな驚異と感嘆の映像が、みんなの家で遊べる日は近いぞ!

しゃべるソニック

「そんなに長くはしゃべらないんですが、キャラどうしが出会った時などに、お子さん達にも話がわかりやすいように、ソニック達は日本語でしゃべるんです。もちろん画面には字幕も入れて、誰にでもわかるようにしています。現在アフレコをしているんですが、テイルスなんかはすごくかわいいですよ」と中氏。「ゲーム中、効果音的に声も入れる予定です」とも。

全世界での大ヒットを狙いたいですね。この『ソニックアドベンチャー』では“ゲームの未来基準”をみなさんにお見せするとお約束していますが、実際、現時点であがってきている画面だけを見ても、内容的なバラエティとそのスケール、そしてボリューム感などは、まさにドリームキャストの最初を飾るのにふさわしい作品に仕上がってきたと思います。

そんな自信作の「ソニックアドベンチャー」。今回は今までにない新たな演出もたくさん用意されているとか。「従来のソニックは、わりと自然の地形や工場っぽいステージが多かったんですが、今回はソニックを街中に出してみようと思ひまして、街には人も住んでるようにする予定です。またプレイヤーの視点は、プレイ中、常に一番いいカメラアングルで画面を見せて迷わずゴールにたどり着けるようにしてますし、子供にも話がわかるように、今回初めてソニック達にはしゃべらせているんです。ソニックがしゃべる!なんとこれは新事実!期待は高まるね!!



3Dのソニック

今回の「ソニック」で驚かされるのが背景のモデリングの作り込みだ。「今はソニックチームのスタッフが100人以上関わってますからね。でも、ソニックはスピードが速いので、僕らがすごく時間をかけてモデリングしたビルとかも一瞬で通り過ぎちゃったりしますから(笑)。まだ開発途中ですが、美しい光源処理や演出も見えてほしいですね(中)」。各シーンは必見だ!

SONIC ADVENTURE

完成への道のり

KEY WORD 1

プロジェクトソニック

「今年への伏線?」

昨年春「ソニックジャム」発表時に大々的に展開された「プロジェクトソニック」。実はこのプロジェクトは、今回の「ソニックアドベンチャー」のための布石として始まっていたという事実は最初に書いた通りだ。メガドライブのシリーズ全作を1本にまとめた「ソニックジャム」、人気キャラが集合した愉快的なレースゲーム「ソニックR」。そして満を持して開発される今回の最新作。プロジェクトソニックは今年最高潮を見るぞ!

そして第3弾「ソニックアドベンチャー」



第1弾
「ソニック ジャム」



第2弾
「ソニックR」



SONIC ADVENTURE

完成への道のり

KEY WORD 2

ソニックRPG

「開発中のコードネーム」

開発初期には「ソニックRPG」と呼ばれていたという本作。「構想の段階から、ファンの期待を裏切らないよう、ストーリー

リー性やアドベンチャー的要素を盛り込んだ今の形にしようと思っていた(企画・飯塚)」とか。「RPG」と呼ばれていたのは数カ月だそうだが、長く遊べる内容になりそうぞ。

SONIC ADVENTURE

完成への道のり

KEY WORD 3

ソニックワールド

「ポリゴンの実験」

プロジェクトソニック第1弾となった「ソニックジャム」(セガサターン/97年6月20日発売)では、メガドライブタイトルの移植の他に、初めて3Dのソニックが動かせる“ソニックワールド”がオマケ的に入っていたが、実はコレ、当時実験的に作っていた3Dのソニックをサターン上で試してみたものだったのだ。「本当はあれ以外にも入れたかった実験的な要素はあったんですが、そのへんのお楽しみは最新作で(中)」。期待していいぞ!!

[SONIC JAM] for SEGA SATURN.



サターンでもなかなかのデキだった「ソニックワールド」。貴重な資料館などを探訪できる。

SONIC ADVENTURE

完成への道のり

KEY WORD 4

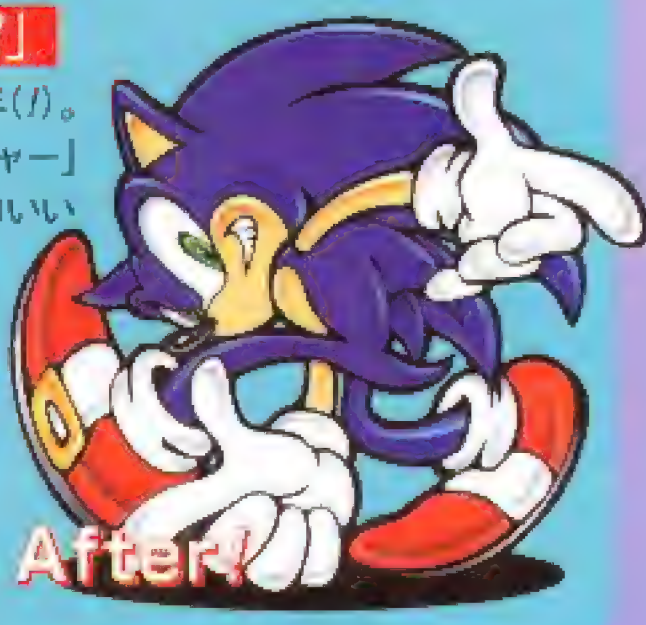
ソニックのリニューアル

「カッコよさの復活!」

ソニックの登場から早7年(1)。最新作「ソニックアドベンチャー」での大きなテーマは“カッコいいソニックへの原点回帰”。新デザインを担当したのはソニックチーム期待の若手デザイナー上川祐司氏。動きのあるポーズ、トンがったイメージなど、見比べるとその違いがよくわかるぞ。



Before...



After!

の“未来基準”だ!!



ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!

PART 3

NEW SONIC

SONIC ADVENTURE

WORLD

ソニックの新たな世界

君を待ち受けるのは今まで体験したことのない冒険の舞台。ソニック達に謎の生命体が立ちはだかるぞ!



かつてないエッグマンの野望!

「ストーリー」 史上最大の冒険が始まる!

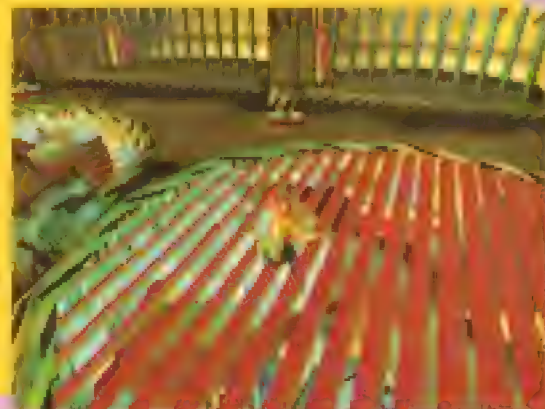
ネオンが美しく輝く街中で、突如ソニックの前に姿を現した謎の液状生命体。そこでの激闘を皮切りに、ソニックの新たな冒険が始まる「ソニックアドベンチャー」。多彩な登場キャラとともに、その舞台のスケールも超ドデカイぞ! ストーリーと新たな敵を大紹介だ。

It's NEW! エッグマンの飛行要塞

エッグ キャリア

今回の物語の舞台の1つとなるのがこの「エッグキャリア」だ。エッグマンが作り出した飛行要塞で様々な機能を持っているらしい。6人はこの場所で出会えるか?

エッグキャリアの中は仕掛けが満載。中にはモノレールも走っているとか?



SONIC ADVENTURE
ソニックアドベンチャー

OPENING STORY

ある日ソニックは、久々に戻った街で謎の液状生命体と出会う。そこに、悪の天才科学者Dr.エッグマンの高笑いが響く。「ムハハハ、ソニック! そいつはカオスエメラルドを与えるたび、強力に変身していくのだ! こいつを使って街を破壊し、そこにエッグランドを建設してくれる!」



「そんなことはさせないぞ!」友情と勇気を胸に立ち上がるソニック。そして、Dr.エッグマンとの壮絶なバトル! 無限のパワーを秘めた7つのカオスエメラルドをめぐって、ソニックとその仲間たちの大冒険が幕を開ける。6つの冒険の末に迎える真のクライマックスとは?——



6つの物語が

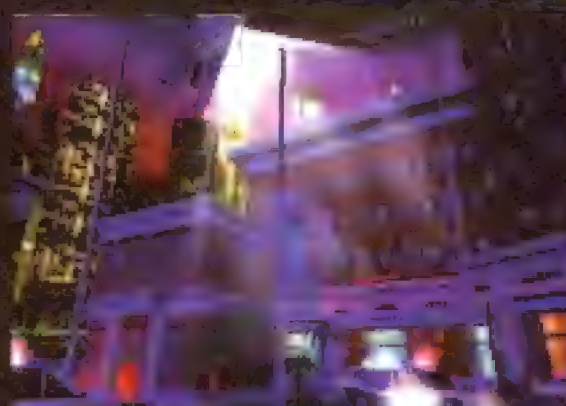
NEW ENEMY!

常にプレイヤーの行く手を
阻む謎の液状生命体

カオス CHAOS

ソニックの宿敵Dr.エッグマンは悪の天才科学者と名乗るだけあって、今までのソニックシリーズのボスは、メカ系の敵がほとんどだった。だが、今回ソニック達の前に立ちはだかるのは、カオスと呼ばれる謎の液状生命体だ。噂ではエッグマンが甦らせた古代の生物らしいが、その名前からして、シリーズのカギとなるカオスエメラルドとの関係が気になるところだ。常にプレイヤーの行く手を阻む謎の敵とどう戦う?

液状生命体という今までにない敵の出現にソニックもいきなり苦戦?



夜の街の上空から静かに舞い降りてくる強敵カオス。

ソニックの攻撃がヒットしても即再生してしまう?



ドリームキャストの表現力が存分に発揮されるカオス。

カオスエメラルドで成長をする!?

カオスエメラルドを与えるたびに強力に変身するというカオス。変幻自在の液状生命体に、はたして弱点はあるのだろうか? そして、気になる右のシーンで、ビルを破壊する巨大な生物。その姿は、もしかして進化を遂げたカオスの姿なのか? 最強の強敵の出現にゾクゾクするぞ!



この巨大な生物は進化したカオスか? かつてない強敵の出現だ。

壮大な世界を冒険する6人の主人公たち

[ザッピングシステム] 冒険のシーンは6つ、楽しさも6倍!

今回は「ソニック&ナックルズ」のように、同じマップを違った性格のキャラでプレイするというのではなく、6人のキャラそれぞれにまったく違ったアクションゲームが用意されているのが大きな特徴だ。壮大な舞台が待っているぞ!

6人が同じ
時間軸を冒険

目的の違う6人の主人公が同じ時間軸を大冒険! 謎を解き明かしていく楽しみがプレイを盛り上げる。進む面や最終目的地も異なるが、一度行った場所はいつでも行けるぞ。

SONIC

TAILS



KNUCKLES

6人6様の
目的が

AMY

E102
"Y"

BIG

別々に進行!

SONIC
ADVENTURE
CHECK POINT新生ソニックの
数々の世界

ドリームキャストで描かれるソニックの世界は、一層美しくそして壮大になった。ここではわかっている範囲での各ステージの様子を紹介しよう。

SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ

ソニックが大部会
の中を飛び回る!

夜の街には高速道路が走り、街の中には人も住んでいるという。今回公開された画面写真には、高速道路と市街地があることから、街全体がアクションステージとなっているのかもしれない。ソニックの超音速疾走が鳴る出番がやってくるぞ!



LOST WORLD ロスト・ワールド

海外取材旅行の
成果がここに!

今回の「ソニックアドベンチャー」の制作にあたり、'96年の年末に敢行されたソニックチームの南米取材旅行。その成果がより説得力を出しているシーンが、この遺跡のステージ「ロスト・ワールド」だ。さらに驚きのステージも?



AND MORE AND MORE!

ひとつつになるとき!



ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!

PART 3

PLAYER'S

SONIC ADVENTURE

6人の個性豊かな

CHARACTERS

プレイキャラクター達

「ソニックアドベンチャー」には6人のキャラが登場する。それぞれまったく違うアクションを披露するぞ!!



よりクールに、よりワイルドに!!

~宿敵エッグマンとの戦い~

クールで、生意気で、一度走り出したら、止まらない超音速の蒼い稲妻ハリネズミ、ソニック。“可愛い”よりは“カッコイイ”という言葉がよく似合う、そんなソニックはデザインも一新。今回も大暴れするぞ!!



ソニックは何をやってもハッパリ跳まる! 多彩なアクションが待っている!!

キャラクター紹介その1

SONIC

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
THE HEDGEHOG

カッ飛ば!! RUN!

HOW TO PLAY SONIC

ソニックのプレイ目的

ソニックの目的は、謎の液状生命体カオスを操り、街を乗っ取ろうとしているDr.エッグマンの打倒。ソニックを使っているプレイは、従来のソニックシリーズ同様、進路上の敵を蹴散らし、ゴールを目指すというものだ。今回身につけたジャンプからのホーミングアタックは超便利!!



待ち受ける道障の壁を切り抜ける!



ハイウェイだって超音速で疾走!!



SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新生ソニックここをチェック!!

原点に戻ったカッコよさ

ソニックの性格は今まで通りなんですが、デザイン的には今まで表現できなかった動きのあるものになりました。目が緑なもの、ドリームキャストだから色調をもう少し増やそうということで、このように変えてみました。(上川)



メカに関しては天才的。自慢のトルネード号は今回変形も!!



今までのように常にソニックとの行動ではないよう?



追い越せ! 追い抜け!!

CATCH UP SONIC!

HOW TO PLAY TAILS

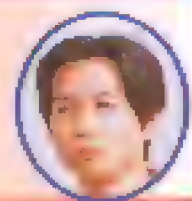
テイルスのプレイ目的

テイルスはソニックの相棒だが、今回は彼単独での行動となるようだ。永遠の憧れの存在、ソニックに追いつき追い越すには、ソニックが行けない場所へ空から飛んで先回りだ。テイルスの知恵と勇気が試される今作、愉快的追いかっけこが待っているぞ。

SONIC
ADVENTURE
CHECK POINT!

新生テイルスここをチェック!!

エミーとは違ったかわいさを押し出しました
テイルスはとにかくかわいい部分を出しました。幼い系のかわいさというか、エミーのかわいさとはまったく違った方向性で設定しています。(上川)



キャラクター紹介その2

MILES "TAILS" PROWER
マイルス
テイルス
パウワー

憧れのカレに追いつくのがボクの夢!

～ソニックを追いかける!～

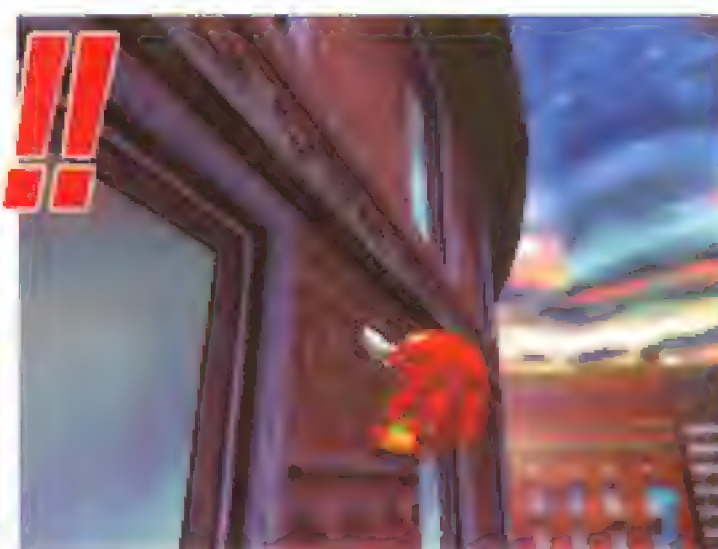
南の島「ウエストサイドアイランド」出身の気の優しいメカ好きのキツネ。ソニックの相棒として「ソニック2」から活躍している彼は、カッコいいソニックに憧れて、いつも彼の後を追いかけてきた。スピードではソニックには追いつけないテイルスだが、2本の大きなシッポを使った飛行能力は、ソニックにはない強みだ。超スピードで突っ走るソニックをはたして追い越す日は来るのか?

自慢の2本のシッポを使ったテイル
アタックは今回もあるのかな?

砕けたエメラルドを集めろ!!

～幻の秘宝をゲットせよ!～

幻の浮遊島の宝「マスターエメラルド」の守護者であった熱血ハリモグラ、ナックルズ。今回彼は砕け散ってしまったマスターエメラルドを集める旅に出る。「ソニック&ナックルズ」のときに見せてくれたその力強い拳は健在で、地面を壊し、壁もよじ登れるぞ。痛快なアクションを使いこなせば、お宝探しも楽しさ倍増だ!!



↑トゲの付いたコブシを使い、壁も平気で登っていける。ソニックより行ける場所が多いかも!?
→ナックルズのもうひとつの特技は滑空。高いところから思い降り、別の壁に張り付くことも?

キャラクター紹介その3

KNUCKLES

ナックルズ THE ECHIDNA

・ザ・エキドゥナ



HOW TO PLAY KNUCKLES

ナックルズのプレイ目的

今回のナックルズの目的は宝探し。各ステージに散らばったカオスエメラルドの原石“マスターエメラルド”を集めるのだ。自慢の拳でいろんなところを掘りまくれば、意外な発見がたくさんあるかもしれないぞ。メインのステージとなるのは、やはり遺跡のステージなのかな?

宝探し!!

TREASURE HUNTING!



派手で力強いアクションの数々

SONIC ADVENTURE
CHECK POINT!

見た目は今まで通りですが、攻撃面ではあのトゲの拳を使った連続パンチとかができたりと、アクションがさらにハードで力強くなってますね。ポーズもカッコイイですよ。(上川)

新生ナックルズをここにチェック!!



SONIC
ADVENTURE
CHECK POINT!

新生エミーここをチェック!!

女子高生風にデザインしてみました

今回はソニックのデザインを一新するというので、エミーも性格的な部分を含めてまったく新規にデザインしました。女子高生的なキュートな路線でいってみました。(上川)



牢屋の中のエミー。向こうに迫るロボットから、はたして無事逃げ切ることができるか?

キャラクター紹介その4

AMY ROSE

エミー・ローズ

アタシ、追われてるんですっ!

～敵から逃げろ!～

「ソニックCD」で初お目見えしたソニックのガールフレンド的存在。ソニックに対する想いは熱烈で、危険をかえりみずに彼を追いかけたこともある。今回はバツサリと髪を切り、キュートなショートヘアにワンピース姿と、かなりおしゃれに変身。早くもファンも増えそうな予感でいっぱい。でもなぜか彼女は誰かに追われているらしい。ダンジョンからの脱出はなるか?

HOW TO PLAY AMY

エミーのプレイ目的

エミーでのプレイは「逃げる」がテーマ。今まではソニックを追っかける立場だったのが、今度は誰かに追われる立場となるわけだ。エミーは今回、エッグマンのロボットに追われている小鳥を守るため、一緒に逃げ回ることになるようだ。隠し持ったかわいいピコピコハンマーで反撃も可能?

脱出!! ESCAPE!

ロボットをかわす(?)エミー。ソニックとの合流は果たすか?



～ゆっくり行こうぜ、人生は～

新キャラクターの1人は、のんきでおっとりとした巨大猫のビッグ。遺跡の近くで相棒のカエルとともに釣り三昧の暮らしをしている。そんなある日、カエルがカオスエメラルドを飲み込んでどこかに消えてしまったからさあ大変。ビッグは愛用のロッドとルアーをかついでカエル探しの旅に出るのであった。今までにないアクションゲーム内での「釣り」という要素が興味深い。



超音速のソニックとは対照的なビッグ。のんびり遊ぼう?



自然を舞台にビッグが大活躍。まったく新しいゲームが展開?

ロッドとルアーで“大物”を狙え!

キャラクター紹介その5

BIG ビッグ・ザ・キャット THE CAT

SONIC
ADVENTURE
CHECK POINT!

新キャラ・ビッグは
ここをチェック!!

ソニックとは違った楽しみ方
「ソニック」は、元々忙しいゲームなんで(笑)、少し落ち着くプレイをというコンセプトで作ったキャラです。ビッグだとのんびり楽しめるゲームになりますよ。(中)



HOW TO PLAY BIG

ビッグのプレイ目的

ソニックのステージには池や川など、自然も多い。そんな場所で、ビッグは自慢のロッドとルアーで釣りをする。大物を釣り上げろ!?

釣り!!

FISHING!



ヒュンッと音を立ててうなるロッド。これを使った攻撃もできそうな感じ?

★NEW CHARACTER★

キャラクター紹介その6

E-102

“Y” (ガンマ)

～痛快!ロックオンシューティング～

ソニックシリーズのプレイヤーキャラとしては異色のメカ系キャラクター。エッグマンに作り出された戦闘用ロボットE-100シリーズの2番機なのだが、何らかの原因でプログラムが狂ってしまったらしい。痛快なロックオンシューティングがその手で楽しめるぞ!



ワタシ、ロボット... アルジハ、エッグマン...

LOCK ON SHOOTING!

撃ちまくり!!

HOW TO PLAY

ガンマのプレイ目的

ガンマのプレイ内容はアクションシューティングだ。サイトを敵にロックオンし、撃ち落としていこう。ロボットだけに、ジェット噴射やホバーでの移動といった可能性もあって、操作も面白くなりそうだ。頭部からのロックオンビームで敵をロックオンして、腕に装備している銃で敵をガンガン撃ちまくれ!



ソニックと対峙するガンマ。敵か味方か?

赤と黒のボディ。エッグマンカラーが基調だ。

SONIC
ADVENTURE
CHECK POINT!

新キャラ・ガンマはここをチェック!!

ガンマはまったく新規のデザインです

ガンマは、今回まったく新規にデザインしたものです。エッグマンが作り出したという設定で何機かいるうちの1機なんですよね。メタルソニックとは違う位置づけになってます。(中)

**★NEW★
CHARACTER**

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!
PART 4

NEW GAME

SONIC ADVENTURE™

SYSTEM

新ゲームシステム

シンプルでわかりやすい操作はソニックの伝統。キャラが8人に増えた今回、そのへんはどうなったのかな?



誰にでも楽しめる操作内容!

[プレイスタイル] いつの時代もソニックはシンプルで熱い!

▼この3つがキーワードとなる!!

アドベンチャーフィールド

RPGでいうところの“お城”のような場所、と言えはわかりやすいかな? アクションフィールドからここに戻ってきたら他のキャラと出会っての会話もあるぞ。



エッグキャリア

アドベンチャーフィールドのひとつとなるのがこのエッグキャリア。中にはボールやモノレールもあるとか



アクションフィールド

各キャラごとに別々の遊びが設定されているゲームのメイン舞台。一度クリアすることができれば、今まで行った場所には何度でも行き来ができるらしいぞ。



ムービーシーンは?



「ムービーシーンは物語の進行上、必要な時に挿入されたりします(中)」とのことだが、そのクオリティはかなりのもの。また、ハードの表現能力も高いためゲーム中のモデルがそのまま使われることも?

遺跡の中を疾走するソニック。今回の最新作では絶妙なカメラアングルで手に汗握る展開を味わえるぞ。



SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

気になる操作はどうなるのか?

レバー+2ボタンでほぼ決定!!

従来の作品では、「誰もが楽しめる操作」を追求し、1ボタン+レバーが信条だったソニックシリーズ。「今回は3D空間での操作なので、今までのように“下キー+ジャンプボタンでスピンドッシュ”という操作ができませんからね。『ソニックジャム』の“ソニックワールド”もそうでしたけど(笑)。それで今回は2個目のボタンを各キャラのアクションボタンとしました」と語る中氏。多彩なアクションに注目だ!

JUMP ジャンプボタン

ボタンの1つは各キャラ共通でジャンプボタンとなっている。ソニックならば、今まで通り、回転ジャンプで敵を攻撃できるだろうが、他のキャラはまだ謎だ。ちなみに今回、ソニックにはジャンプ後に、もう一度ジャンプボタンを押すことで、自動的に敵を追尾攻撃する「ホーミングアタック」もついたぞ。



ACTION アクション

今回新たに加えられたアクションボタン。各キャラそれぞれで、特徴的なアクションが行えるボタンとなっている。ソニックのスピンドッシュ、ナックルズのパンチやエミーのピコピコハンマー、ガンマのロックオンなどが例に挙げられる。レバーとの組み合わせで、さらに多彩なアクションも?



次々と展開され

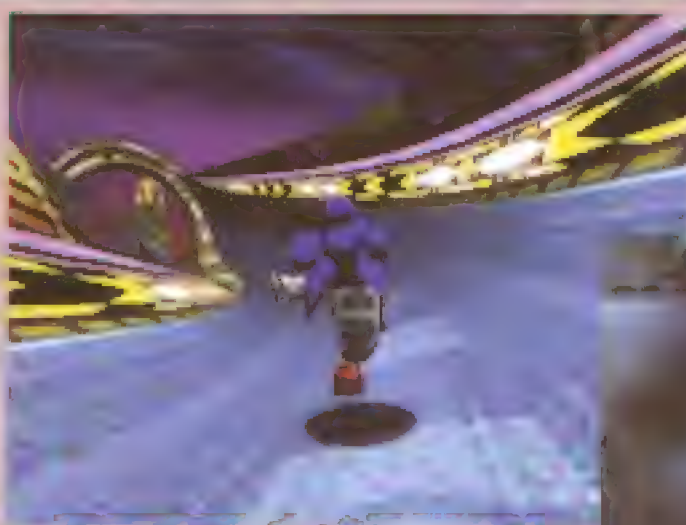
SONIC
ADVENTURE
映像から
検証する

ソニックアドベンチャーのシステム

検証1 全体マップの構成は?

ドンドン 箱庭型ではなく、
進め!! 消費型のマップ

「スピード感のあるゲームなので、今回は“箱庭タイプ”のマップではなく、“消費型”のマップになっています。「ナイツ」と比べても数十倍以上の広さがありますよ」と飯塚氏。「既存のゲームでは考えられない(中)」広大なマップは攻略のしがいがあるぞ!



「総プレイ時間は、キャラクターごとで、かなりまちまち(中)」だとか。ドンドン進むのもいいけど、じっくり見て回るのも、いろいろな発見があって、楽しいかもしれないぞ。

POINT

ソニックのスピードで駆け抜けるのがもったいないほど各ステージは作り込みがスゴイ。でもそれが逆に快感?



検証2 全体マップの構成は?

絶妙な
カメラ
ワーク 進行方向に
進んでいけばOK!

ソニックのルールは基本的にゴールを目指して先に進むというものだが、3Dのゲームでは、画面のどこに進めばいいのかわからなくなってしまいうこともよくあるだろう。だが、そのへんはさすがソニックチーム。プレイヤーが迷わずにすむように、絶妙なカメラワークでどこへ進めばいいか、自然にわかるように工夫されているのだ。キミの直感のまま、先へ進めばゴールへ着けるはずだぞ!

ロープアクションの流れもスムーズ!



背後から迫り来る危機からの脱出も、絶妙なカメラワークで迫力満点に!!

POINT

従来の3Dゲームがなかなか克服することのできなかった“プレイヤーが進むべき方向”という点を、これをソニックチームはソフトウェアの技術によって、徹底的に克服してくれているのはさすが。初心者もOKだ。

検証3 キャラクターごとの操作

6キャラで
違った
ゲームに! アクションボタンで
それぞれに対応!

今回は、各プレイヤーキャラそれぞれで、違ったアクションゲームが用意されている。それゆえ、アクションボタン(Bボタン)の用途も、それぞれのキャラでまったく違ったものとなっているぞ。ここでは、6人のキャラ達のアクションボタンの内容をまとめて紹介するぞ。

ソニック

B [スピン
ダッシュ]

地上でのスピンダッシュなどはこのボタンで。ジャンプ中は?



テイルス

B [シッポ回転]

以前の飛行はボタンを押すだけでできたが今回はどうなるかな。飛行中の攻撃は?



ナックルズ

B [パンチ]

パンチによる壁の破壊は、このボタンで。特技の壁登りや滑空は自然に発生?



エミー

B [ピコピコ
ハンマー]

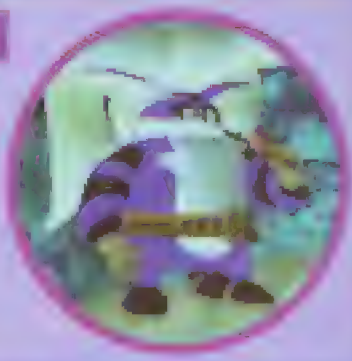
「ソニック・ザ・ファイターズ」から登場のハンマーで攻撃だ!!



ビッグ

B [釣り]

ルアーとロッドを使っての釣りアクション。釣るだけでなく、攻撃もできそう?



ガンマ

B [ロックオン]

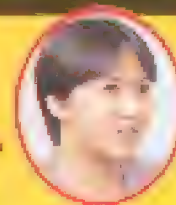
射撃前のロックオンが、このアクションボタンに対応。ドンドンロックせよ!



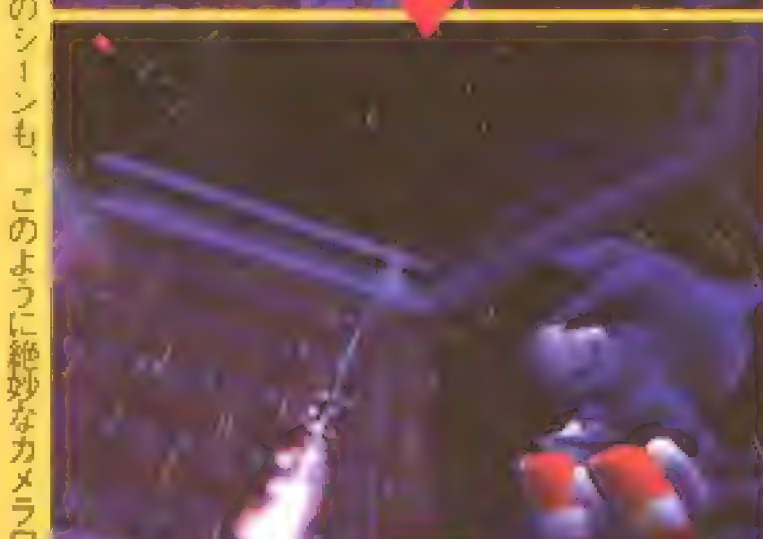
POINT

「今回使うボタンは1つ増えましたが、その2つ以外は絶対使いません」という中氏のこだわり。シンプルさはそのままに奥深さが加わったぞ!

from ソニックチーム

カメラワークには
非常に気を付けてます

「視点については、今回かなり気を遣って作っています。今までの3Dアクションゲームは、知らない人に“はいコレ”って、コントローラーを渡したら、まずどこへ行っているかわからなくて、1から10まで最初から全部説明しないといけなくて、なんてことが多かったですからね。今回はそういう部分を避けたいということと、スピード感を生かすために、進行方向を常にカメラが向いているようにしているんです。また、一部の場所では、瞬時にカメラアングルを変えたりする演出も入れています。移動している最中向こう側に何かが見えた時とか、街中のシーンとか、プレイヤーが気持ちのいい視点に臨機応変に変わりますので、いろいろなところを見てほしいですね(飯塚)」



ソニックに迫り来るカオスとの戦いのシーンも、このように絶妙なカメラワークで展開される。プレイヤーがどのように進むべきかわかりやすい。

る驚きとアクション!!

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!

PART 5

SONIC TEAM

SONIC ADVENTURE



INTERVIEW

「ソニックアドベンチャー」大特集の最後は、ソニックチームへのインタビューだ。いろんな秘密が明らかに!

新たなソニックができるまで—



SONIC ADVENTURE

プロデューサー

中 裕司 YUJI NAKA

ご存知ソニックチームの部長。プロデューサーとして超多忙な日々を送っている。

「'96年夏に始まった「ソニック」最新作の構想。当時は、ソニックチームがセガサターン第1弾ソフト「ナイツ」を出したばかり。はたして、そこからどのようにして、「ソニックアドベンチャー」は開発されていったのだろうか? 開発当初の話、最近の開発状況、初公開の秘話など、まとめてソニックチームに直撃だ!

中■発表会をご覧になった方も、今回の新作はみなさんが予想していた以上

に、だいぶできてきていると思ったんじゃないでしょうか? 今回はソニックチーム始まって以来、初めて総勢100人以上でかかっていますから。もう力も入りまくってますよ。

—— 当時はまだサターン全盛時だったと思いますが、当初から次期ハードというのは決まっていたんですか?

中■うーん、僕らの中ではどうしようかなー、というのはありましたよ。実際、一部ではサターンで実験的なもの

を作ってみたりもしましたし。でも、結局僕らが作ろうと思っているものは、サターンの先の技術でやろうと。まあ、「ナイツ」の後半ぐらいから次期ハードのチップの設計の話とかも内部的に進められてましたから。いろいろテストをそれぐらいの頃からやりましたんで……。

飯塚■本当は、「ナイツ」で空を飛ぶゲームを作っている時から、「ソニック」を作りたくてしょうがなかったんです

新たなソニックの新天地を求めて!

ソニックチーム南米へ!

'96年11月26日~12月9日



4年ぶりの「ソニック」の完全新作。その制作にあたり、ソニックチームは南米の遺跡へ本格的な取材を敢行した。百聞は一見にしかず。その貴重な体験談を飯塚氏の解説でお届けしよう。



今回訪れたのはアメリカの熱帯林に点在するマヤ遺跡と南米のインカだ。この旅行記を見ると各ゲーム画面も興味深いぞ。

1日目

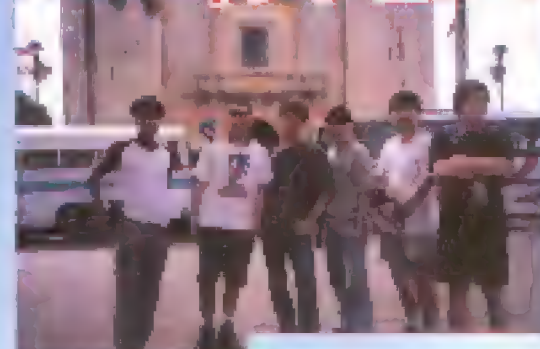
'96.11.26 いざ南米へ出発!

前日まで39度の熱があり、出発当日まで行けるかどうかかわからない状態だった中さん。しかし、取材のため何としても行かなければという気力が病気を吹き飛ばした。結局、中さんが一番元気でした。



2日目

'96.11.27 メキシコ最大のマヤ遺跡「チチェンイツァー」へ!!



メキシコのリゾート地「カンクン」に到着。ここはリゾート地ということもあり、取材というよりはまだ観光気分のみ。このあと、車で現地へ移動。

3日目

ジャングルの道を進んで行くうち、だんだん冒険気分になってくる。そして想像を超えるピラミッドと対面!



地底湖も!

当初、予定にはなかった地底湖。ものすごく綺麗で澄み切っていました。

3日目

'96.11.28 海岸沿いのマヤ遺跡「トゥルム」

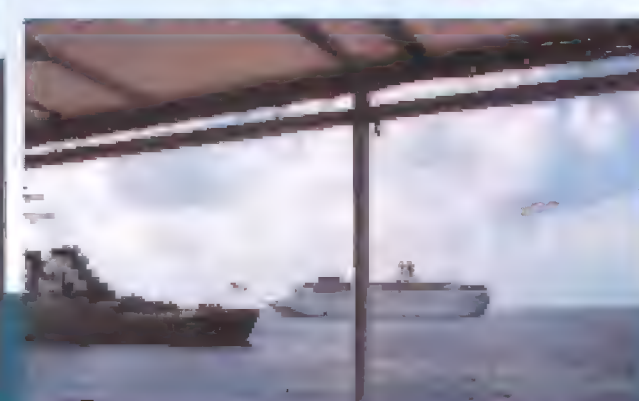
カリブ海にそびえたつ遺跡の数々。映画を思わせるスケールと緑色に輝くカリブ海の美しさが融合した感じが印象強く記憶に残っています。



4日目

'96.11.29 南の島に浮かぶ遺跡「コズメル」

フェリーに乗って向う途中、写真の戦艦に出くわした。なんでこんな所に? ちなみに、ゲーム中でてくる海岸ステージもこのカリブ海がイメージされています。



一周、車で1時間ぐらいの小さな島。カリブ海は本当に綺麗で、みんな気に入っていました。

「ナイツ」で空を飛ぶゲームを作っていた時からソニックをやりたくてしょうがなかった

よ(笑)。早くまた、ソニックを地面を爽快に走らせたという想いがずうっとあって……。で、「ナイツ」が終わったすぐ後に、じゃあ今までのソニックシリーズを継承した最新作を僕らで作ろうっていう構想が始まったんです。今度はぜひ3Dでやろうと。

——今回、できてきた画面を見ると、あれだけのバラエティある映像を作るのって、ものすごく大変だろうなと思うんですけど。

中■そりゃあもう、ソニックチームの新ハードの第1弾ですからね。カー杯、パワー全開でやってますよ。

飯塚■いやあ、僕らとしては、ドリームキャスト第1弾というよりも、ソニ

ックチームが4年ぶりに作る「ソニック」という意味合いのほうが大きいですよ。サターンでも出さなかった「ソニック」の最新作ですから、恥ずかしいものは出せませんからね。「ナイツ」「バーニングレンジャー」とやってきて、3Dのアクションゲームとして、僕らの集大成を出さないといけない使命感がものすごく大きい。

星野■“のれんを守る”みたいな(笑)?
飯塚■ああ、そんな感じかも(笑)。

——最新作の構想が始まった時点で、海外への取材旅行も敢行されてますが、あれも当初からの予定で?

中■少し実験的な開発が進んだぐらいの時点で、うちのトップにプレゼン



SONIC ADVENTURE ディレクター

飯塚 隆 TAKASHI IIZUKA

「ナイツ」の開発終了後、本作のメインの企画担当に。久しぶりの登場なのはそのせい。

しまして。やはり新作を作るのには、具体的なイメージが欲しいと。それで行ってきました。

——今回、ソニックのデザインもリニューアルされましたが、担当は上川さんだそうで? 大島さん(※直人。最初にソニックのデザインをした人)じゃないのは意外でしたが。中■大島は、ソニックチームのラインを2つに分けた時に、「バーニングレンジャー」のほうをやってもらうことになりまして、そっちで忙しかったですからね。



SONIC ADVENTURE アートディレクター

星野一幸 KAZUYUKI HOSHINO

「ソニックアドベンチャー」ではアートディレクターとして背景から設定まで広く担当。

——ソニックのリニューアルデザインができるまでには、そうとう時間もかかったんじゃないですか?

中■かかりましたよー(笑)。プロジェクトソニックって言ってから、何人ものデザイナーがものすごい量のソニックを描きまして。何度か決まりそうにもなったんですけど、何度もボツになって(笑)。でも、今回できあがったソニックは、本当に“原点”のイメージに戻れましたから。今後はキャラクターグッズも含めて、すべてこのデザインでいきますよ。

INTERVIEW

CHECK POINT!

中さんのネクタイに注目!

今回の取材で中さんが締めていたネクタイに注目! 例のドリームオレンジ地にぐるぐるマークが! 「実はこれ、セガが今回作ってくれたんですよ。セガの本気度がわかるでしょ? でも、ぐるぐるマークはたくさん入っても良かったのに」と中さん。十分本気である。



6 '96・11・30 マヤ最大遺跡グアテマラ「ティカル遺跡」

この旅行の中でメインの取材場所。旅行前にイメージしていた「ジャングルの中にそびえたつ遺跡」にびたっと当てはまった。

ものすごく歩き回っているの、実はみんなへとへとである。夜にはぐっすり睡眠。



いよいよティカル遺跡へと到着。間近で見るティカル遺跡はとにかくすごい一言につきた。今回のソニックの舞台となる「冒険」を感じさせるには、十分すぎるほどのスケールであった。

6 '96・12・1 ジャングルの最奥「ワジャクトウン遺跡」

ふつうの観光客はめったに行かないジャングルのさらに奥地。道がぐちゃぐちゃの粘土質で、途中車がすべるすべる。スリル満点の道中。

遺跡のミニチュア。帰り道もドロドロ。スリルが満載で来たワジャクトウンだった。



7 '96・12・2 ジャングルを探索

また回りきれていないティカルの遺跡を巡る。3日間ですっかりジャングルの生活にも慣れてきたなあと感じていると、アリの大群に襲われた。木の上から落下攻撃された。とアクシデントが連続。まさにアドベンチャーだ。

8 '96・12・3 リゾート地カンクンで自由行動

いったんカンクンに戻り骨休め。ジャングルでの疲れを癒す。リゾート地なのでいろんなマリンスポーツが楽しめる。写真はジェットスキーをやっているところ。

9 '96・12・4 ペルーへ!「ナスカの地上絵」

地上絵を見るために前日から休みなして移動づくめである。でも、そんな甲斐あって見た瞬間は感動がひとしおにこみ上げる。しかし、このセスナでかなりの体力を消耗した。



10 '96・12・5 インカ帝国の首都「クスコ」

高山地帯で酸素が薄い。プログラマーの片野が高山病になってしまった。他のメンバーも何らかの症状が出始めた。頭が痛い……。でも、中さんだけはひとり元気だった……。

11 '96・12・6 インカの高山城塞都市「マチュピチュ」

かつて空中都市と呼ばれた街「マチュピチュ」。遺跡の下に雲が流れていく。



みんなで記念写真。ここは中さん一番のお気に入りだ。

12 '96・12・7 最後の取材地・砂漠の遺跡「パチャカマ遺跡」

砂漠の遺跡。これでありとあらゆるシチュエーションの遺跡を見てまわることができた。今回取材で得た体験は想像以上だった。



そして'96・12・9 日本へ帰国……



ドリームキャストの表現力のスゴさ

新キャラのデザインも苦労したんじゃないですか?

上川■やっぱり、今までのテイルスとかとは動きも性格も異質ですからね。ソニックのファミリーに違和感なく入れるのはたいへんでしたね。

新キャラの2体は、釣り好きの巨大なネコ、それとメカはメタルソニックじゃないんだって、少々予測を裏切られた感じがしますが、あの路線は最初から考えていたんですか?

中■「ソニック」ってゲームは、いつ

も超音速で速いですよね。めまぐるしいって言うか。だから、ちょっとホッとするような、心落ち着くような、ゆっくりじっくり楽しめる部分も欲しかったので、ああいうキャラクターを入れたんです。でも、どちらかというと、今回の6キャラはいろんな遊びを入れたということからスタートしてますから。ソニックのステージは、色とか川とか自然が多いから、これなら「釣り」ができるねとか(笑)。

飯塚■今回はジャンプボタン以外にも

う1つボタンを使うことになったんですが、そのボタンは6人のキャラそれぞれでまったく違うものにするので、「操作の統一感」と「バラエティ感」を出してみたいですね。

今回は「RPG的な要素」とかも言われていますが、各キャラはレベルアップしたりするんですか?

飯塚■そのへんはちょっと誤解されがちなんですが、経験値を稼いでレベルアップするとかいうのではなくて、あえて言うなら各キャラそれぞれにプラスアルファのアクションが用意されてまして、シナリオ進行上、途中でアクションが増えるんですよ。

ゲームのボリュームもすごそうですが、プレイ時間はどれくらいに?

中■いやあ、どんなに広いステージを作っても、ソニックで走らせると一気に走り抜けちゃうんですね(笑)。でも、今回はそれ以上に「ナイツ」でみなさんにご好評をいただいたA-LIFEを、よりパワーアップした形で入れてまして、ビジュアルメモリとの連動も予定しています。今回は、「ナイツ」の時よりもさらに愛着がわくように、ビジュアルメモリにかわいいキャラが住んでいるようになりますよ。

6人以上に隠しキャラとかは? 中■プレイヤーは6人だけです。で



SONIC ADVENTURE メインプログラマー
片野 徹 TETSU KATANO
メインプログラマーとして大勢のプログラマーを統括。「ナイツ」ではA-LIFEを担当。



SONIC ADVENTURE キャラクターデザイナー
上川裕司 YUJI UEKAWA
今回のソニックのリニューアルから新キャラのデザインまで担当。新生ソニックに注目!

INTERVIEW CHECK POINT! 2 中さんの名刺にもソニックが!

ソニックチームの本気度は中さんのネクタイだけじゃないぞ。なんと今回の取材でもらった中さんの名刺には、新生ソニックのイラストが表に大きく入れられ、裏面には、ドリームキャストのロゴがバッチリと入っているのだ。「今日はまだ僕のしか間に合わなかったんだけど、今後はみんなのもこうなります」と中さん。ますます本気だぞ!



インタビュー中の 気になるキーワードをチェック! ここでは、インタビュー中に出てきた話題やキーワードをチェック! どれも「ソニックアドベンチャー」の大きな楽しみとなるはずだよ。

KEY WORD 1 「ナイツ」同様 A-LIFE あるらしい!?

「ナイツ」の時に導入され、好評を得ていた「A-LIFE (Artificial Life=人工生命)」が「ソニックアドベンチャー」にも導入されていることが判明した。プレイヤーの行動したいで、いろんな形に育っていく小さな生命の存在は、プレイのたびに違う新鮮さを与えてくれるはずだよ。



「ナイツ」では夢の世界の住人達に干渉することで、さまざまな影響が。発表会では一部映像も見れたぞ(上の画面は「ナイツ」)。
ナイトピアン from「ナイツ」



KEY WORD 2 A-LIFEと ビジュアルメモリ 連動!?

ドリームキャストならではのビジュアルメモリへの対応は、A-LIFEで育てたキャラを連動できるようだ。ナイトピアンのような存在をビジュアルメモリで持ち歩き、育てることができるとしたら、ゲーム本編とはまったく違ったお楽しみが隠されていることになる。続報に注目!



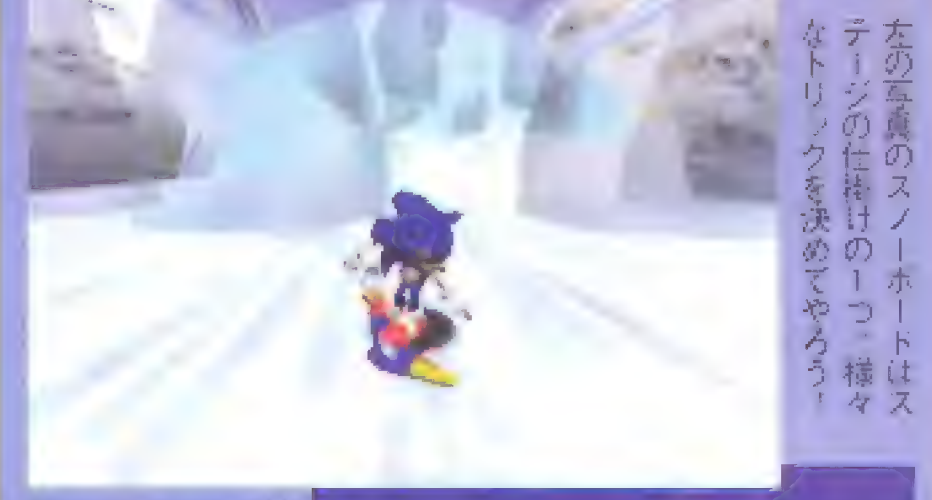
単なるセーブ媒体にとどまらず、様々な可能性を秘めているビジュアルメモリ(写真右)。これでA-LIFEを持ち歩いたり、交換ができたりすれば、こんな面白いことはない。「ナイツ」をプレイした人ならその楽しさがわかるだろう。「今回はより愛着がわくはず(中)」という小さな生き物にはどこで会えるかも注目だね。



KEY WORD 3 ゲームクリア後 ミニゲーム にもお楽しみが!

「エッグキャリアをトルネード号で追いかけるシリアスなシーン」は、じつはクリア後でミニゲームになるんですけど、他は結構気軽に遊べるものが用意されてますよ。基本は1人用ですが、数人集まった時に遊べるものも取り入れたいですね」と飯塚氏。クリア後もお楽しみ満載だ!

- スノボ
- シューティング
- モグラ叩き
- エアカーレース
- &ETC.....!?



各ミニゲームだけで別のゲーム感覚? くりゃ楽しみ。



をお見せします!

も、それ以外にストーリー進行上すごく関わってくるキャラとかも出てきます。あと、街の中には人が歩いてたりしてまして、ソニックが街の人の横を駆け抜けていきますから。

—— 当たり判定はあるんですか？

片野■ええ。出すからには、当然ソニックは街の人にも当たれますね(笑)。今回のハードはやりたいことが全部できてしまうんで、プログラマーも大変ですよ。作業上も、最近では後になって作ったもののほうがドンドンいいものができあがってしまうものですから、前に作ったモノを丸々ボツにしちゃったこともたくさんあるんですよ。

—— 今回は、キャラがしゃべりますが、担当する声優さんというの？

中■担当している声優さんは公開しま



夜の街でのカオスとソニックの激突。ドリームキャストではこんな美しい映像が実現可能だ。

せん。誰かを公開すると、イメージが固定しちゃいますんで。“ソニックがしゃべる”ということには反響もいろいろありそうですが、そのへんはすごく気を遣ってやっています。でも、今あがってきているテイルスとかはスゴくかわいい感じでみなさんに気に入ってもらえると思いますよ。

—— 発売は年内予定とのことですが？

中■本体と同時かどうかは微妙ですが、今はいろいろと、新たにやりたいことが芽生えてきてますから(笑)。まあ、クリスマスまではいかないうちに頑張りますよ(笑)。

—— クリスマスバージョンとか(笑)？

いいですねー、時計機能でクリスマスには赤いサンタソニックとか。

片野■またそういう仕事が増えそうな話を……(笑)。

中■いや、でも本当に今僕らも鋭意制作中の真っ最中ですから。飯塚が言ったように、4年ぶりに僕らが作るソニックですからね。やりたいことがドンドン沸いてくるハードに恵まれて、今はやりがいも十分ですから。ぜひ期待しててほしいですね。



冒険の舞台は陸、海、空と果てなく展開される。こんな冒険はそうそうお目にかかれないぞ!



今号の表紙

今回サタマガが独占となった「ソニックアドベンチャー」デビューの表紙。実は以前に公開されていたシルエットの正体がこの絵だったというのわかるよね。「今回の表紙は、キービジュアルとなっているソニックをデザインしました。今までのソニックで表現しきれなかった目の色や口の表情、ポーズなどに注目してほしいですね(上川)」。



KEY WORD 4

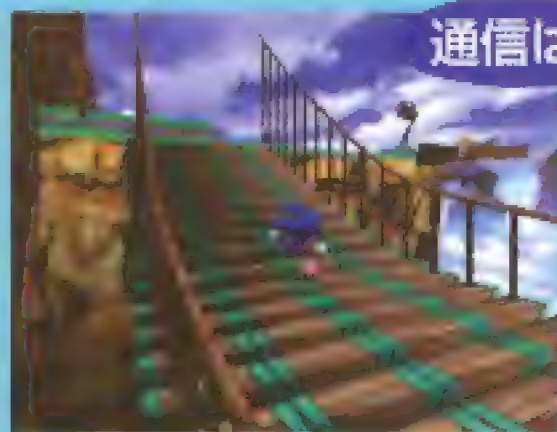
その他の遊び方 細かい部分は たくさんありそう?

この他、気になる部分についていろいろソニックチームのスタッフに聞いてみたぞ。ドリームキャストの通信機能を使う予定は? セーブの方式は? などなど、ミニゲームやA-LIFEも含めて細かな部分でのお遊びはたくさんありそう。それぞれについては今後本誌で公開予定だぞ!

セーブ方法は?

どうなるかはまだ未定

セーブ方法は未定とのこと。「ソニックジャム」ではチェッカーを通るとオートセーブされていたが、今回は親切設計になるはずだ。



通信は?

通信機能を使ったプレイは現在検討中とか。

クリア後は?

A-LIFE、ミニゲームなど、クリア後も長く遊べる要素が満載!



ソニックアドベンチャー いやがおうにも期待は高まる!

さて、サタマガがフルパワーでお届けした「ソニックアドベンチャー」の大特集いかがだったかな? この冬、ドリームキャストの登場とともに、史上最大の盛り上がりを見せてくれそうなこのソニックの最新作。今後も続報はガンガン出てきそう。次号も超期待だ!



そして... 今年年末、ソニックは新世界へ!!

破壊...それがゴジラに

そう、テーマはすばり「破壊」——ドリームキャスト版「ゴジラ」のゲームシステムが明らかになった。プレイヤーはゴジラと化し、ひたすらビル群を、そして名だたる名所を破壊し、突き進んで行くのだ。原点回帰ともいえるこのシンプルさ。そしてドリームキャストのネイティブポリゴンに対する処理能力が初めて実現した崩壊のリアルさが、破壊行動の爽快感を増していく。世紀末、怪獣ごっこはここまで来たか、というカンジだ。“ジェネレーションズ”というタイトルに込められたヒミツも気になるところだが、今回はゲームシステムを中心に、新生ゴジラの姿に迫ってみたい。

ゴジラ ジェネレーションズ

●対応機種:ドリームキャスト●セガ
●'98年内発売●価格未定●アクション

東京・横浜・名古屋
大阪・福岡
日本を縦断し、
破壊の限りを尽くす

映画でもそうだったように、ゲームの中でも、ゴジラは容赦なく日本の主要都市をめっちゃめっちゃに破壊して突き進む。これらの都市が1ステージとなり、そこで制限時間内に一定の破壊率を達成するとクリアというわけだ。いくつかのエリアに分かれたそれらのステージはリアルに再現された日本の都市そのものであり、ゴジラも映画と同じ動き、重量感、そして雄叫びとともに、次々と建物を破壊していく。BGMもあの独特な重々しいゴジラサウンドがそのまま使われているので、映画の中に入り込んだかのような陶酔感が味わえる。しかもステージ内の自由度はかなり高く、好きな場所を好きなように壊しまくることができるのだ。



下の銀座の画面でもわかるように実在する街並みの美しさは言うまでもないが、特筆すべきはその崩れゆくさま。攻撃を受けるとそのつどリアルタイムで計算処理され、壊し方に忠実に壊れていく。上を崩せば上だけ、下を崩せば上部はそのまま倒れる……そんな当然の現象を実現できたのはドリームキャストだからこそ。



与えられた使命...

「GODZILLA GENERATIONS」を支配する 3つのパラメータ

LIFE (体力)

ゴジラとて生き物、体力には限界がある。このLIFEパラメータは攻撃や突進することで徐々に消耗していき、0になるとゲームオーバーになってしまう。もちろん敵からの攻撃によっても削られてしまうので、これらを排除しつつ、効率よくスタミナ配分して進むことが必要になってくる。



DESTROY (破壊率)

このゲームにおいてもっとも重要なパラメータとなるのがこの破壊率。ステージ内の全オブジェクトを100として、どのくらい破壊したかが刻々と示される。ビル1つとってもこっぴみじんに破壊しなければ破壊しつくしたことになる場合もあるので、攻撃技を駆使してここは徹底的に壊しまくろう。

制限時間内に一定の破壊率を達成することでステージクリアとなるが、破壊率100%を目指すとなると、また違った面白さを味わえそう。

TIME (制限時間)

1つのステージにおいて、制限時間内に一定の破壊率を達成できなかった場合もゲームオーバーとなる。地道な攻撃で体力を温存しつつ進めば時間が犠牲となり、突進や放射能で一気に破壊しまくれば体力が……といった具合に、時間と体力のバランスがポイントになるわけだ。破壊率100%達成のタイムアタックも燃えそうな予感が

多彩な攻撃技で心ゆくまで破壊すべし!

ゴジラは、さまざまな攻撃方法を持つ。しっぽ攻撃ではビルを根こそぎ倒し、背びれが発光した後に放たれる放射能は周辺のビルを一掃することも可能だ。体力を犠牲にして突進すれば、瞬間にあたりはがれきの山と化すだろう。

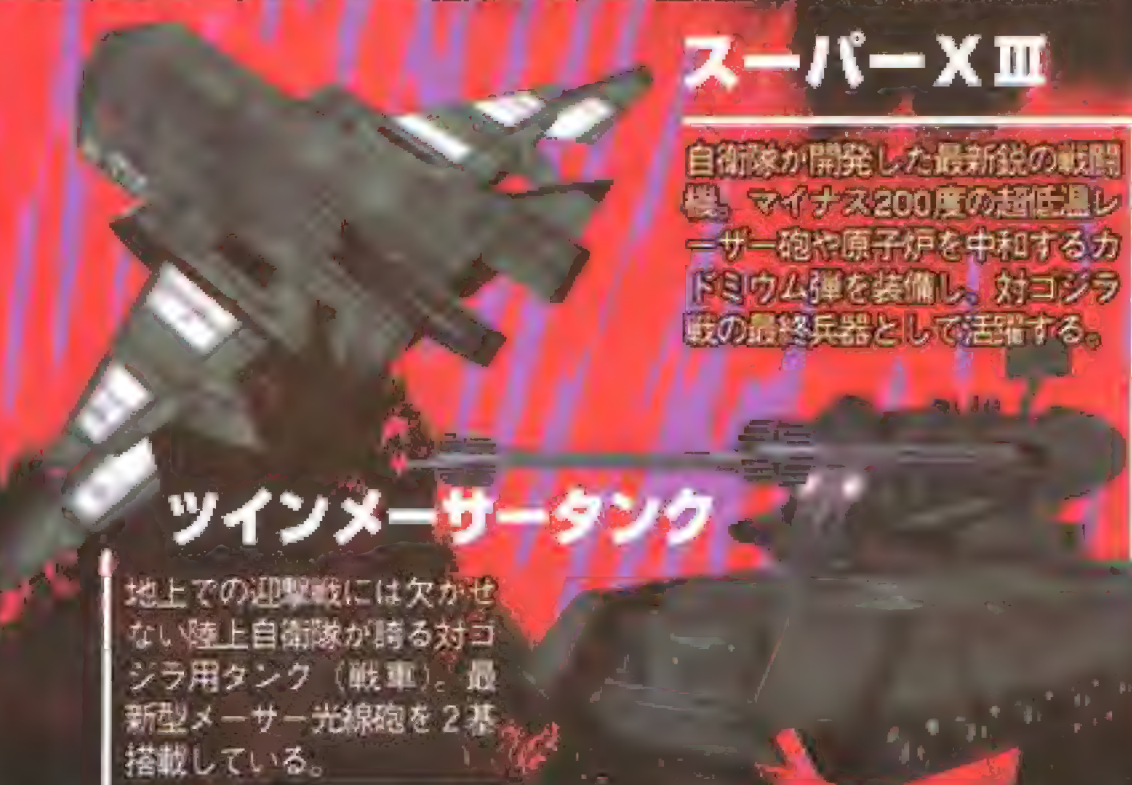
さらに、しっぽで下部をなぎ倒し、上部が宙を舞って落ちる間に体当たりや放射能ですべてを粉砕するといった具合に、複数の技を組み合わせた美技・連続コンボ技をあみ出せば、効率よく街を破壊していくことができるのだ。



ゴジラの行く手を阻むもの

都市を蹂躞するゴジラの襲撃に対し人類も必死に戦っている。ゴジラの生態を探り、追跡、予知、対策を行う「G対策センター」や「Gサミット」などさまざまな機関が存在し、日々研究が進められている。

中でも対抗兵器の開発及び、有事には戦闘部隊として出撃する対ゴジラ戦の特殊組織——「G-FORCE」の活躍は華々しい。国連の管轄下にあるが、日本の自衛隊とも密に連携し、これまで何度もゴジラを苦しめてきた。ここでは、ゴジラ=プレイヤーの敵として、この精鋭部隊が立ち上がるのだ!



ツインミサイルタンク

地上での迎撃戦には欠かせない陸上自衛隊が誇る対ゴジラ用タンク(戦車)。最新型ミサイル光線砲を2基搭載している。

G-FORCE

スーパーXⅢ

自衛隊が開発した最新鋭の戦闘機。マイナス200度の超低温レーザー砲や原子炉を中和するカドミウム弾を装備し、対ゴジラ戦の最終兵器として活躍する。

ミニラもがんばる!?

使用キャラのバリエーションは?

現時点ではゴジラのほか、メカゴジラやミニラなどがマイキャラとして使用できることがわかっている。これらのキャラがどのようなタイミング、シチュエーションで使用できるのかはまだヒミツ。このほか、世代を越えて楽しめるような仕掛けがまだまだ隠されているようなので、続報を待ってほしい。「あつめてゴジラ」との連動も気になるところだが……!?

ミニラ

ご存知ゴジラの息子。当初は弱々しく他の怪獣たちにいじめられていたが、ゴジラの特訓の末、放射能も吐けるようになり(右図)、ついにキングギドラに立ち向かえるまで成長したのだ。



ハドソンD・C・最新作

総力特集

21

PAGE

- ハドソン/バースデイ
- 対応機種:ドリームキャスト
- 99年春発売予定 ●価格未定
- アクションRPG ●全年齢推奨
- 開発進行度:60%



ELEMENTAL

エレメンタル



●E.G.G.世界の創始者
ハドソン 原 裕郎氏

P.58



●こだわりの世界をビジュアル化
ハドソン 久保 久氏

P.60



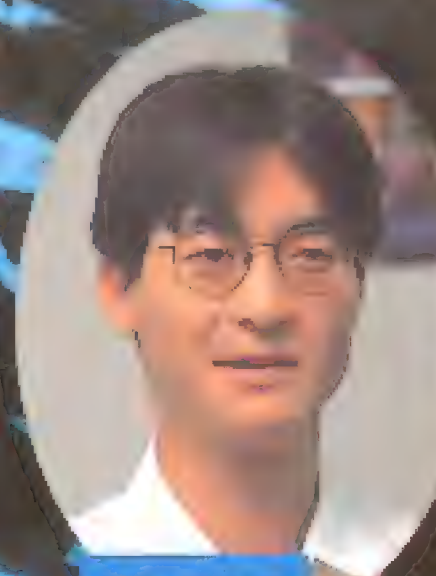
●3Dボスバトルを制作
ハドソン 鈴木 宏知氏

P.66



●3Dボスバトルを制作
ハドソン 藤戸 文博氏

主要開発者8人に聞くE.G.G.制作秘話



●メインプログラマー
ハドソン 杉林 正俊氏

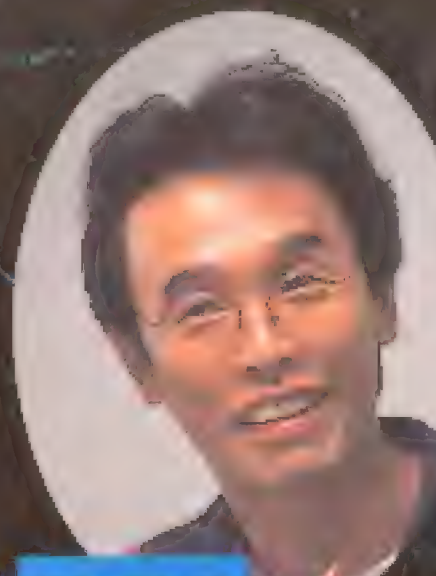
P.72



●進行管理&プログラムサポート
ハドソン 小坂 恭洋氏



●ハドソンと共同で企画・制作
ハドソン 伊藤 丈夫氏



●2Dと3Dを融合したムービー制作
ハドソン 岡本 敏郎氏

P.70

Dreamcastでしか実現できない ハイスペックアクションRPG!!

ハドソンのドリームキャストタイトル第2弾が早くも発表！ サタンのスペックでは不可能と言われていた夢の企画「エレメンタル ギミック ギア」が、ドリームキャストでついに実を結ぶ。今回は世界観・アクション・ムービーの3つの視点からゲームを紹介。さらに開発スタッフの直撃インタビューという立体構成で送る!!

WORLD解説 ➡ P.54



MOVIE解説 ➡ P.64

ACTION解説 ➡ P.62



GIMMICK GEAR

ギミックギア



操縦機関を持たない 不思議な機械

運び出された機械はどこにも操縦機関が存在せず、研究当初コントロール方法は完全に謎のままであった。当時研究中の科学者が言った「機械の中に精霊がいて、それが動かしている」という冗談めいた話が、この機械をエレメンタル（精霊）・ギミック（仕掛け）・ギア（装置）、精霊仕掛けの機械=E.G.G.と名づけることとなり、以後この呼ばれ方が通称となる。



それは超古代の遺跡から 「発掘」された……

トキオン歴1353年、辺境に存在する超古代遺跡の調査が、科学者たちによって開始される。そこで発見されたのは、巨大な鎧のような物体と、その中に格納されていた「眠ったまま」の人間であった。科学者たちは遺跡からその物体と人間を運び出し、それぞれ研究に着手。結果、その物体はおよそ5千年前（±5百年）に作られたものであると判明する……。



人々はこの謎のマシンを Elemental Gimmick Gear 略してE.G.G.と名づけた……

科学者たちは、熱心にE.G.G.の研究を続け、動力機関などの解析に成功。やがては、オリジナルを模した独自のE.G.G.の開発に着手していく。遥か5千年の過去からもたらされたこの技術革新が、トキオンと呼ばれるこの世界を大きく変えることになるとは、当時誰も予想できなかった…。

E.G.G. <エッグ> とはナンド!?

WORLD OF E.G.G.

ゲームのタイトルでもあり、2足歩行マシンの総称でもある「エレメンタル ギミック ギア（以下、E.G.G.と略）」。
ここではまずE.G.G.とはいかなる物が、それがゲームにどう関わってくるのかを中心に紹介していくことにする。

プレイヤーはE.G.G.と共に冒険の旅へ!

ゲームの主役はもちろんE.G.G.。プレイヤーは、遺跡からE.G.G.と一緒に発見された人間(5千年間眠り続けたことから、スリープマンと呼ばれている)となり、オリジナルE.G.G.を操ってトキオン世界を冒険していく。

人々の生活に量産タイプのE.G.G.が入り込んでから、すでに50年以上が経過し、世界は急速に発達を遂げつつある。なんとも無国籍な未来社会を彷彿とさせるトキオンを、E.G.G.に乗って歩き回り、自身の出生や、世界に暗い影を落としている謎の遺跡「フォグナ」について、プレイヤーの探索の旅が始まるのだ。



冒険の舞台トキオン

アクションあり!

E.G.G.の前に立ちはだかる敵は、実力を持って排除する。抜群の操作性と多彩な攻撃方法は、まさにアクションRPGの神髄を感じさせる出来映え。ザコとは2Dで戦い、巨大なボスとは3Dで戦うというアイデアも、メリハリが効いててよい。開発スタッフ入魂の、愛らしいE.G.G.の動きにも、ぜひ注目してほしい。



謎解きあり!

世界創世の謎を解く鍵は、古代遺跡の奥深くに眠っているという。探索する我々がE.G.G.の前に立ちはだかるのは、5千年の過去から仕掛けられた謎また謎。E.G.G.の持つ特殊能力と自分の頭脳をフルに生かし、過去からの挑戦を突破していかなければならない。アクションRPGならではの、謎解きが満載されている。



巨大なボス戦あり!

巨大なボスE.G.G.との戦いは、ドリームキャストの性能をフルに生かしたフルポリゴンバトル! 2Dアクション時の操作感覚そのままにプレイできるよう配慮されているので、なんの違和感もなく3Dバトルに突入できるのは嬉しい限りだ。磨き上げたアクションテクニックを、巨大な敵に叩きつけてやろう。



ワールドコンセプト担当は「バースデイ」

「E.G.G.」の企画原案は「大貝獣物語」シリーズでおなじみのバースデイが担当している。これまではファンタジー寄りの作品が多かったが、今回はハードSF路線という新たな分野に挑戦。細部にまで徹底的にこだわった、非常に緻密な世界を構築することに成功している。詳細は58ページからのバースデイ原氏のインタビューで紹介しているが、今回の「E.G.G.」は壮大な構想の中の極々一部分とのことらしい。

バースデイの最新作はトレーディングカードゲームをベースにした、ゲームボーイ用ソフト「ザ・ミラクル オフ ザ・ゾーン」だ。



徹底構築された世界観を見よ!

ワールド設定担当のバースディでは、以前から「E.G.G.」の企画を暖めており、その世界観だけでもじつに膨大な量の資料が用意されている。その緻密な資料を元にして構成されたE.G.G.ワールドとは、現代の車と同じように、E.G.G.という機械が人々の暮らしに密着しつつ発展を遂げた世界だ。いわゆる近未来と呼ばれる

ありふれた世界観と一線を画すのは、人々の暮らしや文化に至るまでもが構築されていることにほかならない。



不格好なE.G.G.が街並みにしっくりくるのが、世界構築の完成度の高さを表しているとは思わないか?



世界へのこだわり、フルイラストレーションMAP

それがフィールドであろうと、ダンジョンの中であろうと、これまでのようにパーツを置いて構成されるマップはどこにも存在しない。作り手側のイメージを、妥協することなく100%プレイヤーに伝える方法こそが、フルイラストレーションマップなのだ!



構築された世界観をビジュアル化するのがハドソンの役目。これまでのRPGにはない一枚絵のフィールドマップは、プレイヤーをE.G.G.世界に引き込む役目を果たす。



E.G.G. <エッグ> が存在する世界

WORLD OF E.G.G.

E.G.G.というマシンが、当たり前のように街を闊歩するトキオンという世界。プレイヤーが冒険することになる、この「異世界」は、どのようにして生まれ、構築されていったのか。E.G.G.開発史などを含めつつ、細部までもを紹介していこう。

E.G.G.開発の歴史

1365年

E.G.G.は順調に分析され、その機構もわかり始めた。しかし当時の技術で作ったものは、オリジナルE.G.G.の約4倍の大きさになってしまった。



1406年

E.G.G.の研究・開発プロジェクトチームのデータを元に、次々と量産化されるE.G.G.。レプリカ1号機の誕生から量産にかかった年数は、じつに20年！



1365年

フォクナのセンターフロアは、異様に広い吹き抜けになっており、その中央部で巨大な謎の球体が発見される。球体の大きさはE.G.G.の約6倍、18mもあった。

竹谷隆之氏

辺境を旅する老冒険者とカスタムE.G.G.という設定だ。E.G.G.以外の細部にもこだわりを感じさせる作りは、見ているだけでこれまでの冒険譚を想像させてくれる。



有名モデラーも続々とE.E.G.作品を発表中！

「E.G.G.」が打ち出した斬新な世界観や、E.G.G.そのものの造型に惹かれて、有名モデラーたちもこぞって作品を制作している。E.G.G.というマシンの基本ラインは守りつつ、それぞれがカスタムメイドのE.G.G.に仕上がっているのは、さすがとしかいいようがない。今後の展開に期待だ。

年号

主な出来事

1358

科学者たちによる超古代遺跡の調査が開始。
遺跡内で謎の物体（後のE.G.G.）を発見。
謎の物体から、眠ったままの人間を発見（後のスリープマン）。
遺跡内から謎の物体を搬出。
物体内部の人間は、研究施設へ移送される。

1360

調査は未解明の部分が多く難航。物体はE.G.G.と命名される。

1365

E.G.G.複製試作機完成。大きさはオリジナルの約4倍。

1386

E.G.G.装甲の解析に伴い、レプリカ1号機が完成する。

1403

Dr.リーゲルにより精神操作伝達系の解析に成功。

1406

E.G.G.開発プロジェクトチームのデータを元に量産に入る。

1415

性能に目をつけた軍部が、E.G.G.を軍隊にも適用。

1420

改良を重ねたE.G.G.は、トキオンの開拓に役立つ。

1432

広く一般に浸透したE.G.G.。E.G.G.ファイトは大人気をよぶ。

1453

超古代遺跡に異変発生。不気味な触手が大地を分断する。
遺跡の異常に呼応するかのようにスリープマンが目覚める。

1455

古代遺跡は奇怪な生物が出没する魔窟と化す。原因は不明。
遺跡のセンターフロアで、謎の球体を確認。
スリープマン、オリジナルE.G.G.に乗り、冒険を開始。

鬼頭栄作氏

E.G.G.のコミカルなフォルムをさらに強調した鬼頭氏のデザイン。バイザー奥の細部の造形まで徹底している職人ぶりには、頭が下がる。



E.G.G.

Elemental Gimmick Gear

開発スタッフに聞く①

企画・原案

このゲームの世界は

Birthday 代表取締役

原 裕朗氏

「大貝獣物語」シリーズの生みの親として、独特の世界観を構築した。ゲームだけではなく、かわいいキャラクターグッズ等の制作にも情熱を傾ける。



この独特の風貌のメカを生かすために、ゲームシステムやストーリーが作られた。ただムービーを見せるだけじゃないアクションRPG。それが、「E.G.G.」だ！

フルイラストレーションマップ

原 3つのビジュアル要素の1つのフルイラストレーションマップですが、画面を見てもらえばすぐにわかるんですけど、全マップを手で描いてあるから、部分ごとのパーツで構成されたものとは全然違うんですね。これはドリームキャストの処理速度の速さや、ビジュアル機能の表現力のおかげなんです。ドリームキャストの倍密度CDには、絵が豊富に入ります。しかも、絵をたくさん入れたのはいいけど、動きが遅くなるということがありません。そういう前提があったので、「E.G.G.」はドリームキャストをプラットフォームとして定め、制作を開始したんです。——ドリームキャストの機能だからこそ、ということですね。

3D戦闘の操作性

原 「E.G.G.」では、ボスとの戦闘は3Dポリゴンの画面になるんですが、既存のゲームで、通常のマップが2Dで戦闘が3Dに変わる場合に、移動と戦闘で操作が違う場合がありますよね。「E.G.G.」の場合は、2Dのマップから3Dの画面に変わっても、操作性は変わらないんですよ。僕は2Dは2D、3Dは3Dだから、操作性が変わってもいいじゃん、と言うのはおかしいと

思うんですよ。操作性は統一されていたほうがいいじゃないですか。だから絶対に操作性を同じにしよう、と、「E.G.G.」では同じになるようにしたんです。プレイしていて絵柄は変わっても、操作性が同じなのでのびのびと遊べるんですよ。もちろん、3D画面は奥行きや立体感がある画面に変わりますから、感覚的に2Dとはちょっと変わりますけど。ここで言う同じ操作性とは、操作性を融合させることで、あまり不自然にならないようにしようということ。だからマップ上でいろいろなクエストを解いてボス戦になったとき、自然に3D画面に入れるようにしよう。そして3Dバトルの後の落ち着いたところで、ムービーが入るようにする。だから戦闘とムービーのつなぎに、それほど違和感を感じないようになっているんです。

シナリオで盛り上がるところにCGムービーを使っています。遺跡が壊れてパーツと敵が出てくるところとかを、スプライトでやってもあんまり見栄えがしませんからね。一連の流れとして、ムービーを効果的に使いたかったんです。要は、「ムービーはいいけど……」というゲームにだけは、絶対にしたくなかったんです。そういう約束ごとでスタッフが動いているんで、今死にそうな目にあってますよ[笑]。

3つのビジュアル要素の融合

——いろいろな要素がミックスされている「E.G.G.」ですが、もっとも特徴的な部分はどこになるのでしょうか。
原 ゲームの特徴として、まず3つのビジュアル要素というものが挙げられます。ムービー、フルイラストレーションマップ、3Dバトル。この3つをうまく融合させるように工夫しています。



2Dから3Dへ、そしてムービーへとスムーズにプラットフォームの表現が行き渡る

ムービーの使いどころ

——ムービーは、ポリゴンによるCG映像がメインのようですね。
原 そうですね。ムービーだけビジュアル要素が進っちゃうと、ハチャメチャな、単に入っているだけじゃないかというものになってしまうので、3つのビジュアル要素をどううまく融合させるかということが問題でした。実際には、イベントから自然に入っていくので、そう違和感を感じないはず。このゲームはアクションRPGなんですけど、ストーリーモードとしてビジュアルが引き立つように、ということなんです。ストーリー的な世界観表現をどうしようかということで、CGムービーを選択したわけなんです。

E.G.G. というメカから生まれた

クリエイター心が燃えた

—E.G.G.は主人公メカであり、タイトルにもなっているくらいなので、かなり重要な存在なんですよ。

原 そうです。このゲームのすべてがE.G.G.から始まっているんです。

E.G.G.のデザイン

原 (E.G.G.の立体モデルを取り出しながら) これがE.G.G.なんです。これが元で、すべてが始まったわけです。

—こうして見せていただくと、E.G.G.のフォルムがよくわかりますね。

原 このデザインだけ見ると、なんかかわいくて、ちょっと不細工で、でも僕らから見ると、ちょっとだけかっこよさが残ってる。パッと見たときに、いわゆるSDキャラの流れかと思われてしまうかと思うんですけど、じつは違うんです。

E.G.G.には人間が乗っているし、かなり大きな機械なんです。人間を同スケールで現した人形を、E.G.G.の横に置いて見てもらえばわかるんですが、これだけ大きさの違いがでてくるんです (※プロフィールの原氏の顔写真を参照)。このE.G.G.で、ちょうど1/35サイズになるんですが、35倍してみると一般家庭の天井よりももっと高い、全長3メートルくらいということになるんですよ。コックピットに人間が乗るんだから、大きくて当然ですけどね。



E.G.G.は外見がユニークなだけじゃない。ハデな技が使えたりと芸達者。

E.G.G.の操作方法は謎?

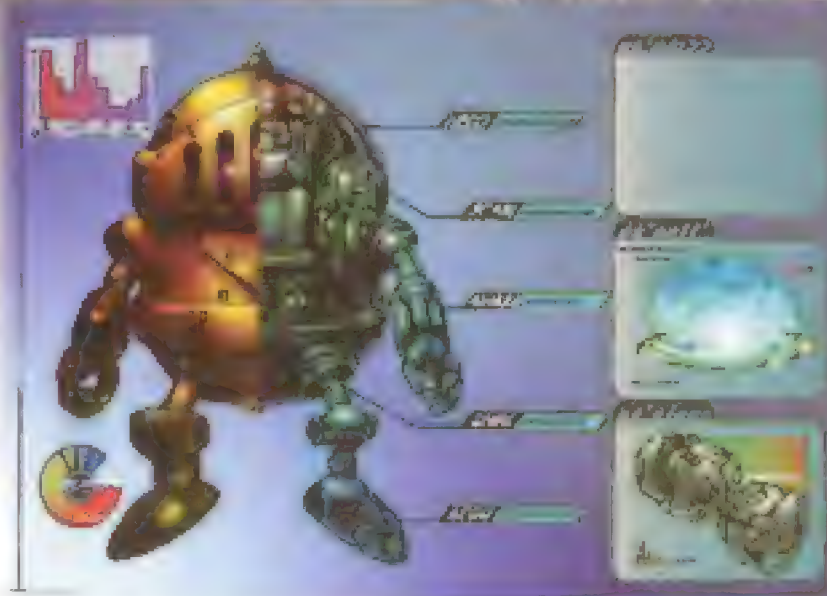
原 E.G.G.は、どうやって動いてると思います?

—動力ですか?

原 動力は、もちろんモーターで動きますけど、操作系というのが全然ないんですよ。だから遺跡の中で発見して運び出したのはいいけれど、いったいこれはどうやって動いてるんだろう?ということになって、研究者たちは、「これは精霊が動かしてるんじゃないか?」ということで、エレメンタルという言葉が出て、Elemental Gimmick Gear (エレメンタル・ギミック・ギア) という名前が付くわけです。略してE.G.G.。ゲームスタッフのあいだでは、「エッグ」って呼んでます。

遊び心がE.G.G.を生んだ

原 うちのスタッフが、このモデルを作るよりもずっと前に、プロトタイプを作って持ってきたんですよ。最初はコックピットとかの細かい部分はできてなくて、単純に外見だけのモデルだったんですけどね。それを見て「これはおもしろい」と思って、中に人間が入れるようにして、パワードスーツみたいにしてみようぜ、っていうところから始まったんです。そのときには、まだ機体が回転するという設定はなかったんですけど、じゃあこいつが高速移動するときはどうするの?ということになって、E.G.G.がガニマタで走っていると間抜けだから、じゃあ足を外そうよ、と。実際は本体の中に足が収納されるんだけど、その状態でくるくる回りながら進む動きを付けて、それでゲームを作ってみようよってことになったんです。そのとき、僕の企画心がメラメラっと燃えたんですよ(笑)。



独特のディテールは、滑稽にも見えるが実用性が高い。遺跡から発掘後、量産化されるに至った。E.G.G.の内部構造。操作系がまるで謎で、発見当初は「精霊が動かしている?」などとも言われた。

ゲーム性を第一に考えたマップ

—アクションRPGということなんですが、E.G.G.がパワーアップしていくことになるんですか?

原 主人公が乗るE.G.G.は、フォグナと呼ばれている超古代遺跡の中に埋もれていたので、中に人間が乗っているのですが、E.G.G.がパワーアップしていきます。

エレメンタルルームという場所に入ることによって、自然力が使えるようなパワーを持つことになるんです。だから自分のステータスを上げるためには、自分の力で動いて、エレメンタルルームへ入っていかなければいけないんです。

3Dよりも操作性を重視

原 フォグナの遺跡は、ビッグエッグの1.5倍ぐらいの大きさなんです。だから遺跡の探索だけでも大変なんだけど、その謎を解き明かすためには、周りの地域に出かけてなにかを見つけたり、情報を収集したりしなければならぬ。まあこれは、RPGにはよくあることです。ただし「E.G.G.」では、その世界を説得力あるマップにしようということで、フルイラストレーションマップを採用したんですよ。

なんで戦闘を3Dポリゴンにしておいて、通常マップを3Dで描かなかっ

たのかとよく言われるんですけど、マップをポリゴンで作ることもできるんです。でもアクションRPGのマップで、マップを回転させたりするような操作性って僕は絶対かっこ悪いと思うし、プレイがめんどくさい。だったら敵が隠れてるのが見えにくい見にくいマップより、基本的にはマップは2Dでいこうとなったんです。このマップを2Dにするという選択は、ゲーム開発者なら大変なことをやってるということがわかんと思います。スタッフはそのまま泥沼に入ってますからね(笑)。でもね、結果が出てね、いいタッチが出始めたなと思っているんですよ。新鮮な世界が描けてるんじゃないかと思います。

DCは最高のプレゼント?

原 フルイラストレーションマップは、ドリームキャスト以前の機種でもできると言われていたんですけど、じつは全然ダメだったんですよ。速度は遅いし、画面の切り替えも頻繁にある。そういうのじゃ、僕は満足できなかったんです。そこへ、ドリームキャストという最高のプレゼントが届いたんですよ。やりたいことがドリームキャストなら全部できそうだったので、今スタッフ丸々となって進めているところなんですよ。

BIRTHDAY

バースディってこんな会社

ぬいぐるみやファンシー小物など、オリジナルキャラクター主体のキャラクターライセンス会社。インタビュー時は、音感センサーに反応して鳴く猫や、ゼンマイ仕掛けの子猫の置物などが歓迎してくれた……。

ゲームやアニメのキャラクターグッズではなく、ファンシーショップなどにあるような小物をプロデュースして

いる。だからじつは、読者のなかにも知らないうちに、バースデイの商品を買っている人もいます。

またゲームに関しては、原ワールドともいえる「大貝獣物語」シリーズを、ハドソンとともに展開。「大貝獣物語」から派生した「ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン」は、トレーディングカードゲームにもなっている。

SFC版の「大貝獣物語」。原氏は、貝獣というユニークな種族を生み出した。その世界観には、独特のものがある。



カードゲーム「ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン」は、大人も子供も楽しめる。カードショップなどで大会も開かれている。

E.G.G.

Elemental Gimmick Gear

開発スタッフに聞く②
イラストレーションマップ

ハドソン デザイナー

久保 久氏

「天外魔境」全シリーズでマップ制作を担当。「E.G.G.」のイメージイラストなども手がけている。個人でも、趣味でCGを描くらしい。



全マップに手描きの原画が存在する!

—「E.G.G.」では、フルイラストレーションマップが採用されていますが、本当にイラストを描くようにして描いているんですか

久保 はい。こういうものがありました……（※原画の束を広げ、見せてくれる）。1枚描くのに、大きいものと1日くらいかかってますね。一応用



なにげないマップなんだけど、じつはすべてが手描きのイラストというもの。もちろん、1枚1枚に原画が存在する。

紙に方眼は切っているんで、それにラフを描いてから、さらに細かく描いていくんです。この原画をスキャンして、色を塗っていく作業なんです。作業自体は、パソコン用のグラフィックツールで、普通にCGを描くのと同じです。—こういう原画が、いったい何枚ぐらいあるのでしょうか

久保 200枚ぐらいですかねえ。大きさは、小さいものからA2サイズくらいのものでありますから、一概に作業量は説明できないんですけどね。もちろん、すべてを私1人で描いているというわけではなくて、数人のスタッフで取り掛かっていますけど。ラフは私が描いて、細かいところは他のスタッフにやってもらうという形ですね。最終的にグラフィックとして仕上がるまでには、大きいものになると1~2週間程度かかる場合もあります。



遺跡付近のイメージCG。イラストマップで表現する

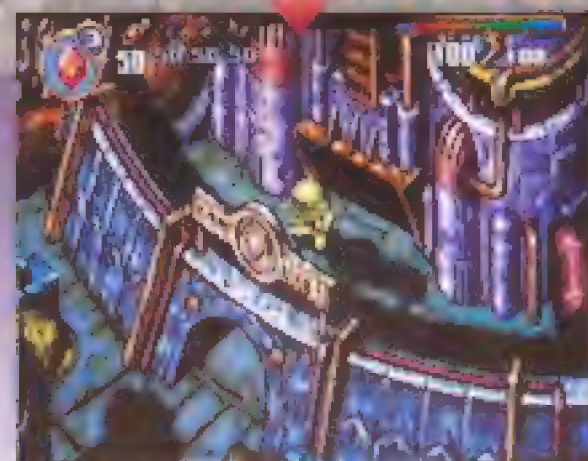
ドリームキャストでしか

キャラクター型マップ



「天外魔境 第四の黙示録」のマップ。よく見ると、同じような部品を使って木や建物が表現されていることがわかる。これが従来のキャラクターマップ。

フルイラストレーションマップ



複雑な建物など、すべて手描き。細かい部分まで丁寧に描かれ、深みのある画面に仕上がっている。スクロール時の速度等も、問題なくスムーズだとか。



これが、マップの原画。ものすごく細かく描かれている

荒廃した世界を久保氏のカラーで表現する

—原画が200枚あるということは、スクロールするマップが200場面分あるということになるんですか

久保 原画1枚分のマップはつながっていて、画面に収まる範囲内でスクロールするんです。ただし建物の中に入ると、建物の中のマップになったりしますから、そういう意味で200くらいの場面があるといえます。各原画には、原さんからおおまかな場面の設定をもらって、あとは私のイメージで原画を起こしていきます。マップのデザインについては、かなり自由にやらせてもらえましたね。

—久保さんが独自にイメージした部分が大きいわけですか

久保 原さんとの打ち合わせで、まず荒廃した世界観というものを聞いて、それじゃあこういうのはどうでしょう。という感じで、私のイメージ画を見せて、原さんと共同でイメージを煮詰めていったんです。色使いなども、私のイメージが生きてます。

アクションRPGの難しさ

—一般のRPGのフィールドマップと、アクションRPGのマップでは、作業的な違いはありますか

久保 アクションRPGの場合、マップ上でいろいろなアクションがあるわけですね。だから壁の厚さとか、入り口の大きさとか、結構いろんなところに制限があるんですよ。行ける部分と行けない部分の設定などが複雑なので、適当に描くと動けなかったりします。そのへんで苦労はしていますね。



通常戦闘は、フルイラストレーションマップ上で行われる。跳んだり回転したりと、いろいろなアクションも表現される

できない1枚絵のマッピングシステム!

美麗CGがそのままマップになる!

—実際のマップ作りの制作工程は、
 といった形になるんですか

久保 原画をスキャナーで取り込んで、それをPhotoShopで色付けしていくという工程です。なので、まるっきりCGを描く作業と同じです。ドリームキャストのすごいところは、それをそのまま表示できる点ですね。色数もフルカラーで表示できますから、パソコン上でCGとして描いたものと同じに表現できます。従来のRPGのマップだとうはいかなくて、マップを構成する部品ごとにキャラクターを作って、ツール上でそれを並べて置いていくという作業になるんです。この作り方だと、容量の都合もありますから、流用する部分が出てくるんですよ。

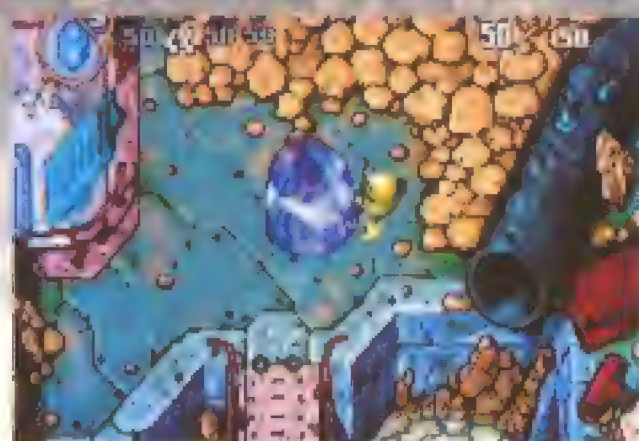
—作業的には、フルイラストレーションマップのほうが難しいですか

久保 うーん。パーツの種類や並びとかを考えなくていいですから、楽といえば楽ですよ。ただ、これだけの数のマップですからね。作業量的にはつらいかなと(笑)。

DCの表現力は画期的

—ゲーム機としてのハードは、グラフィック機能が強化されたり、どんどん進化してきましたが、そんななかでドリームキャストというハードに対しては、こういった手応えを感じますか

久保 表示色数に関しては、32767色使えて、パソコン上で制作したCGがそのまま出るとい点がすごいと思います。自分の表現したいものがそのま



全体的に統一感がとれた。久保氏のアート世界。ちょっと退屈的なイメージだ。

ま画面に出るという意味で、私は満足しています。サターンやプレイステーションが登場したときは、実際にゲームで使用できる色数としては従来機とあまり変わってなくて、マップの制作作業もそう変わらなかったんです。その点ドリームキャストに関しては、色数が莫大に増えたので、「E.G.G.」ではフルイラストレーションマップが採用できるなど、作業の内容自体が変わってしまいましたからね。

やりがいのある仕事

—「E.G.G.」のマップが、フルイラストレーションマップになった経緯はなんだったんですか

久保 ひとつは、今までにないようなマップイメージを前面に出したいということですね。ポリゴンでモデリングしたようなマップもきれいだとは思いますが、きっちりとしすぎていて暖かみがないというか、味気ない印象を受けるんですよ。やはりここは、手描きの味というか、雰囲気感がほしかったと言うところですね。

それから、すべてのマップに対して統一性を持たせたかったという点ですね。「E.G.G.」では、私がすべてを統括することで、全体的に統一された世界に仕上がったと思います。

—このフルイラストレーションマップというのは、ポリゴンマップと違って、その手間や技術的なすごさがプレイヤーに伝わりにくいと思うのですが

久保 わかる人にはわかるんでしょうけど。まあ要は、このフルイラストレーションマップをやりたいかったんですよ(笑)。従来のゲームでやられていなかったんで、やってみるかなと。

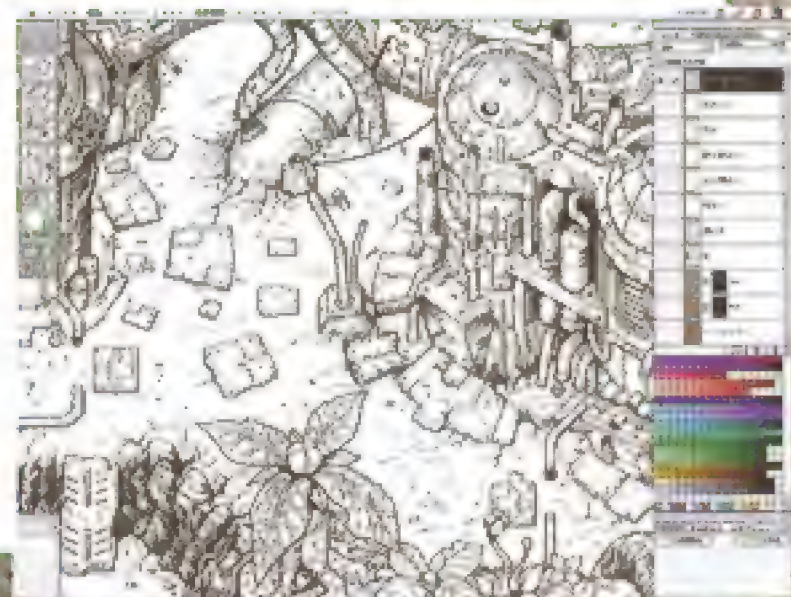
—「E.G.G.」が完成した後で、もう1回やってみたいと思いますか

久保 そうですね、時間があったらやりたいですね(笑)。かなり大変ですけど、やりがいがありますからね。

フルイラストレーションマップの制作過程

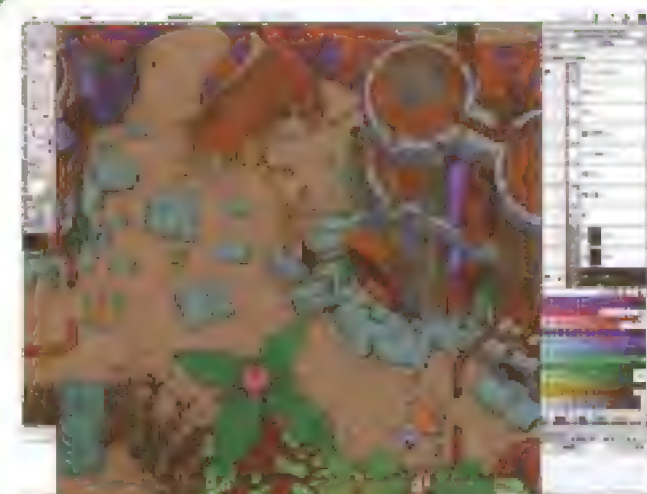
原画の取り込み

まずは、原画を描く作業から始まり、できた線画をスキャナーで読み取る。それに色を塗っていくわけだが、その作業はすべてパソコン上で行われている。久保氏は、PhotoShopというプロ向けに広く普及しているグラフィックツールを使用しているそうだ。



ベースカラーを塗る

線画に、ベースとなる色を置いていく。この作業は塗り絵みたいなもの。とにかくべたべたと、その建物や地形ごとに設定されている色を塗るだけ。これだけで平面的で物足りないのので、その上に陰影やハイライトなどを施していくわけだ。つまり、普通にパソコンでCGを描くのと同じく一連。



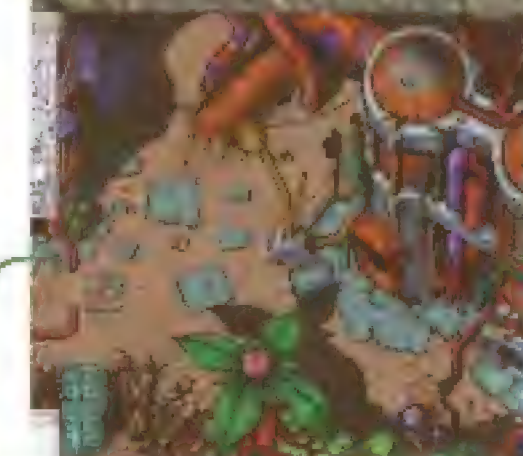
陰影を付ける

建物や木などの陰になる部分を、暗めの色に置き換えていく。だんだん立体的に見えてきた。



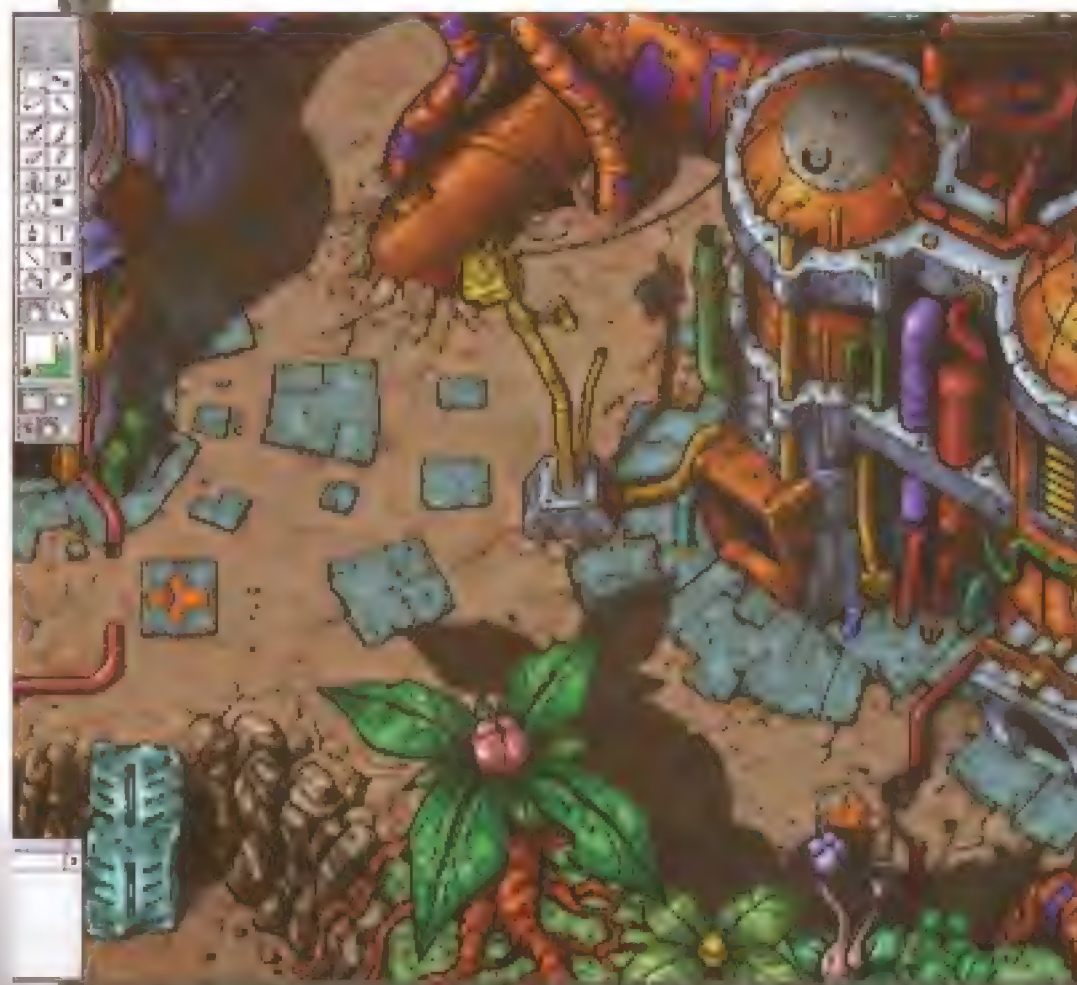
明るい部分を強調

今度は逆に、光によって照らされる部分を薄くする。照り返す部分にはハイライトなども入る。



仕上げ完成!

さらに、地面のこここなど、表面素材を合成。汚れた部分なども細かく入れていき、修正などを施して完成。線画が深みのある立体的なCGへと仕上がった。これがそのまま、ドリームキャストで表示される。



量産化が進み、E.G.G.は生活の中に浸透していく(1432年)

E.G.G.が遺跡から発掘されて80年の月日が流れた。量産型のタイプは様々な種類が製作・販売され、人々の生活はE.G.G.なしでは考えられないまでになっていた。

その中でも当時人気を博したのが、格闘用にカスタマイズされたE.G.G.同士の戦い、いわゆる「E.G.G. FIGHT」であった。



プリレンダリングキャラの動きに注目

フィールドを歩くE.G.G.は、一度3DCGで描かれたものを2D化するという「プリレンダリング」という手法で表現されている。機体の光沢などの質感は3Dそのままに、2Dキャラならではの軽快な動きが、ガニマタのユーモラスさを引き立てる。



E.G.G.の動きはどこかコミカル。しかし、タイミング命なアクションを要求されることもあるので、動きに凝っている場面は少ないかも。



多彩なアクションで謎を解く

戦うだけがE.G.G.の魅力じゃない！ 押す、引くなどのアクションを使えば、ダンジョンに仕掛けられたトラップや謎を突破できるのだ。自分の置かれた状況をよく考え、E.G.G.とともに最良の答えを導き出せ！



E.G.G. <エッグ> を動かす<2D編>

ACTION OF E.G.G.

アクションRPGである「E.G.G.」のメインパートとなるのは、2Dアクションの部分だ。単なる攻撃だけではなく、謎解きに必要なアクションなども含め、かわいくて凛々しいE.G.G.の動きに注目していこう。

技 BATTLE SKILL

戦場の華

主人公が搭乗するE.G.G.は、いろいろなアイテムを装着しパワーアップしていくことになる。なかには、戦闘でド派手な効果とともに炸裂する、超強力な技を使えるようになるアイテムもある。一度使えばザコなどは一掃できるパワーゆえ、使うと病み付きになりかねない。画面を覆うほどの華麗なエフェクトにも、ぜひ注目してほしい。



ジオクエイタ!!

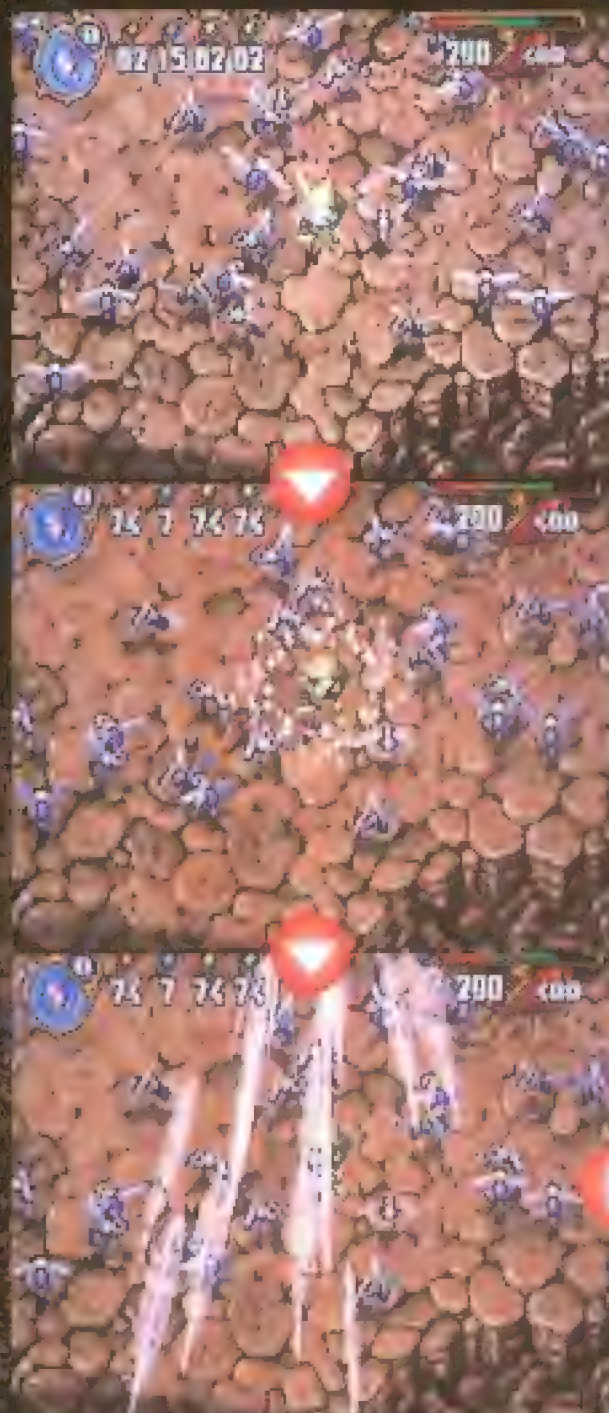
精霊の力を借りて、大地にその奔流を叩きつける必殺技だ。振動が徐々に広がっていき、敵を破壊していくさまが手に取るようにわかる。周囲をザコなどに囲まれてしまったときなどに、血路を開くのに使用したい。放出する力が膨大なので、ここぞというときにしか使えないぞ。



究極兵器スーパーノヴァ!!

E.G.G.最大の必殺技といえるスーパーノヴァ。連続写真を見てもらえばわかるとおり、そのド派手な効果に匹敵する威力は、もちろん保証済み。E.G.G.を中心に発生するその光球の中に入った敵は、誰一人として生き残ることはできないだろう。スーパーノヴァを可能とするパーツが

どこにあるのかも謎だが、オリジナルE.G.G.にだけ、なぜこのような超威力の武装が可能なのかさえもまったくもって不明のままだ。遥かな過去に滅んだ、超文明の遺産が使用されているのだが、これほどの武器が必要な世界とはいったどんな世界だったのか。謎は深まる……。



操 CONTROL

2D時と変わること のない操作性を再現

開発スタッフが苦労したのは、たとえボス戦だけがポリゴンバトルとしても、通常（2D時）の操作となんら変わらない感覚で操作できるようにするという点だ。苦労の甲斐あって、ボスと会うまでに積み上げてきた自分なりのアクションテクニックが、そのまま使えるように配慮されている。もちろんアナログ操作可能なので、微妙なニュアンスの入力もできる。自由自在にE.G.G.を操って、ボスの死角を狙え！



目前する巨腕のE.G.G.。これはE.G.G. フォイトか！ 相手はどうやって倒せる!?



スピンドッシュで巨大な敵を倒せ

E.G.G.が使用するアクションのひとつに、スピンドッシュがある。これは手足を体のなかに収納し、コマのように高速で回転しながら敵に体当たりするものだ。スピンドッシュ中は慣性が働くので操作はしにくくなるが、移動速度は高速で、かつ攻撃力も高い。この攻撃は2D時でも使えるが、戦う場所が広いボス戦のほうが有効と言えるだろう。本来E.G.G.はジャンプするようには作られて

はいないが、このスピンドッシュを使って高台に登り、勢いにまかせて飛び出せば、空中から攻撃をしかけることも可能だ。また、ボス戦だけでなく、ダンジョンに仕掛けられたトラップをクリアするのにもスピンドッシュの技術が必要となる。さらに追加のパーツを装備することで、スピンに炎をまとうフレイムスピナーという技も繰り出せる。プレイヤー次第で、攻撃方法はどんどん多彩になるぞ。



自分が操るE.G.G.の数倍はあるというボスに、果敢に挑む。必殺技フレイムスピナーで止めさせるか?

E.G.G. <エッグ> を動かす<3D編>

ACTION OF E.G.G.

アクションRPGの重要なアクセントとなるボス戦は、ドリームキャストが得意とするフルポリゴン空間での戦いだ。2Dバトルで身につけた技術を思う存分駆使して、立体仮想空間を駆け巡りながら巨大なボスと死闘を展開することになる。

優れた技術は軍事へと 転用されていく……

人々がE.G.G.の恩恵にあずかる生活に慣れ親しんだトキオン暦1455年。突然古代遺跡が鳴動し、暴走を始めた。緑に囲まれていた美しい遺跡は、凶々しい触手に覆われてしまい、もはや見る影もない。これは人類に対するなんらかの警鐘なのか。科学者たちが立ち入ろうにも、周囲は恐ろしい生物や無人E.G.G.が徘徊して侵入を拒んでいる。フォグナの奥には何が？

ポリゴンだけでなく光源処理にも注目

ドリームキャストが優れているのは、ポリゴン技術だけではない。光がどちらから当たって、どう反射するかといった、光源処理も得意技のひとつだ。光源処理はポリゴンと組み合わせることで、画面のリアルさをさらに強調することができる。もちろん「E.G.G.」のボス戦でも、それはいかんなく発揮されている。暗い場所での戦いでは、上方から照ら

されるいくつかの照明だけが頼りになる。敵が使用する火炎放射で赤く染まるE.G.G.や、爆風で一瞬だけ明るくなる地面など、実際は戦闘に忙しいとはいえ見逃してもらいたくないポイントだ。じつはこの陰影が、攻略のカギになるかもしれない。画面に表示されるすべての情報に気を配って戦っていけば、どんな強敵でさえもかならず突破口が開けるはずだ！



死闘を超えた先に何が待つ？

突如暴走を始めた超古代遺跡フォグナ。それに呼応する形で覚醒したスリープマン。5千年の過去から蘇ったスリープマンだが、彼の記憶は何ひとつ存在しなかった。そこで自身の過去を取り戻すべくオリジナルE.G.G.に乗り込み、異変が続く世界の探索を始める。あちこちでパーツを手に入れE.G.G.は徐々に強化されていくが、それがなんのためなのかも判断できなかった。だがそれは、彼の行く手を阻む謎の敵を排除するためなのかもしれない。強大な敵との死闘を越え、一步一步謎を解いていくことで、事件の奥に潜む大きな真実が見えてくるはずだ。世界の謎。E.G.G.の謎。そして自分の謎。すべての謎はバトルを越えた先にある！！



E.G.G.

Elemental Gimmick Gear

開発スタッフに聞く③

3Dバトル

パソコンをもしのぐ3D機能

ハドソン プログラマー

鈴木宏知氏

スーパーファミコン版「天外魔境ZERO」、サターン版「天外魔境 第四の黙示録」などのプログラムを担当。3Dに関しては今回が初の大プロジェクトとなる。



ハドソン プログラマー

藤戸文博氏

いままでは開発ツールの制作などを担当する黒子的存在。新しいハードにいち早く携わる部署にいただけに、ドリームキャストにも興味津々。



苦労話は……ない?

—直接「E.G.G.」とは関係しませんが、ドリームキャストではどういう3Dゲームが作れると思いますか

鈴木 3Dに関して、ドリームキャストの機能はかなり進んでいますね。スモージングやエフェクトなど、従来にない機能を使って、まったく新しいゲームが作れると思います。また、そういうゲームを作るべきだと、私自身も思います。作りたいと思ったものが、無理なく作れるという感触があるんですよ。映像表現が上がってますので、少なくとも見た目的には、かなりインパクトがある作品が作れるでしょう。

—でも現在開発中の「E.G.G.」では、初めてと言うこともあり、苦労されている部分もありますよね

鈴木 あまり苦労はしていません(笑)。デザイナーの企画があって、絵が来て、それを動かすという流れが、比較的楽に進んでいるんですよ。もちろん今までのマシンよりは楽ということですが、—動きを付けることに問題などは

藤戸 モデリングは別の者がやっていて、動作に関しては企画の者が指示を出してくるんですよ。そのモーションをプログラムでつなぎ合わせていくのが僕たちの仕事になるわけですが、そこでちょっとだけ苦労したくらいです。鈴木 現時点では、サターンよりもドリームキャストのほうが、はるかに動かしやすいですね。



外での戦闘は広大な空間が戦場となる。E.G.G.や敵メカの動きも細かく、ゲーム性が高い戦いが繰り広げられるのだ。

試行錯誤で作り上げた

—立体地形の概念に関しては、問題はありませんか

鈴木 面単位で行けるところなどを考えないといけなかったんで、そういうところには時間がかかっていますね。坂をすべり降りるようなレースがあるんですけど、それなんかもやってみたらできちゃった。そういったノリで、できた部分もあるんです。藤戸 こういうことができたらしおもしろいと思ってやってみると、きちんとフィードバックが返ってくる。そういう意味でもおもしろいマシンですね。プログラマーから案を出して、ゲームに取り入れた部分もあるんですよ。たとえばボスの攻撃方法などは、おもしろいエフェクトがかけられたりとか。鈴木 光源処理などもそうですね。ここに光源を入れてみたらきれいだよなっていう感じですね。

高いパフォーマンスが簡単に出来る

—初のドリームキャストゲームのプログラムで、不安はありませんか

鈴木 ドリームキャスト自体がすごく性能がいいので、マシンパワーに頼ればなんとかできるだろうとは思いました。サターンでもいろいろと研究はしていたんですけど、サターンに比べると不安は少なく感じましたね。マシンパワーがすごくあって、力技がきくので、最小の労力で最大のクオリティが出せるのがすごいですね。そういう意味で

は、「E.G.G.」の開発を始めるにあたっての不安は少なかったと言えます。藤戸 僕は、ドリームキャストには奥深さみたいなものを感じますね。まだ現段階では、外面くらいしか見えていないんですけど、それだけでもすごいものだなと感じさせられます。ある程度のことなら簡単にできてしまうんですが、じゃあ突き詰めればどれだけのことができるのか? 底が見えてこない奥深さというやつですね。



明確なくっきりとした3D空間で、下流手なバトルが展開する



DCの機能を生かした迫力ある3D戦闘

—「E.G.G.」のボスの登場シーンなどは、かなり迫力がありますよね。
鈴木 そうですね。ドリームキャストでは、かなりの数のポリゴンが出せますので、そういった意味で細かくなっていると思います。それよりもボス戦などでは、カメラワークが重要になってくるので、カメラやライティングに関してはかなり研究しました。カメラワークなどは、企画のほうから基本的な指示があるんですが、やっぱりやってみたらこっちのほうがいいとか、打ち合わせながら作っていますね。

なめらかなポリゴン表現

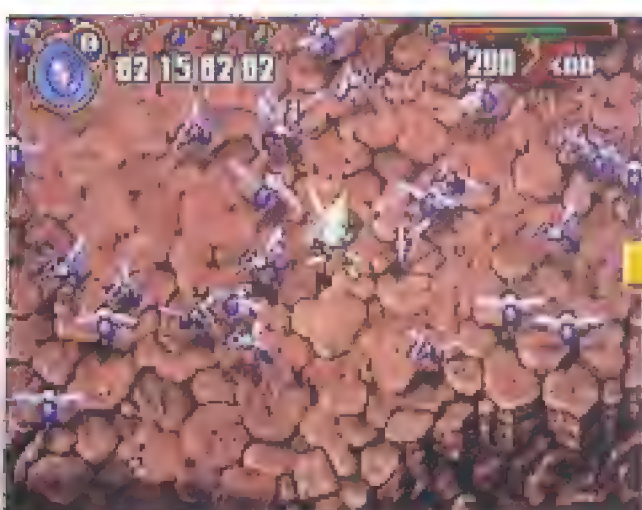
—今回見せていただいたボス戦の映像は、なんだかニンテンドー64のゲームみたいな印象を受けたんですが。
鈴木 そういった印象を受けるのは、テクスチャーに関しては補完がかけられるからでしょうね。従来その機能を持っていたのは、ニンテンドー64だけでしたからね。テクスチャーなどをなめらかに補完することで、美しいというか、まったりとした表面表現ができるんですよ。プレイステーションやサターンでは、ハード的にサポートされ

ていませんでしたから。プレイステーションのゲームなどは、見ればわかるんですけど、ポリゴンが近づいてくるとひずむんですよ。しかも拡大するのでジャギー(ギザギザ)が目立つ。その点をドリームキャストでは、パースペクティブコレクトといって、正しい投影角でなめらかに表示してくれるんです。その結果として見た目にひずまずなめらかな表現になり、美しい画面が仕上がるわけです。もちろん逆に、プレイステーションやサターンの、従来のなポリゴン表示もできますけどね(笑)。

3Dでも操作性を統一

—ボス戦は「電脳戦機バーチャロン」を思わせるような、迫力ある戦闘になっていますね。
鈴木 1対1のロボット戦ということでは「バーチャロン」みたいなんですが、視点が自分の視点じゃないんですよ。根本的に「バーチャロン」と違うのは操作性です。2Dマップから3Dの戦闘シーンになっても、極力操作性を近づける努力をしているんですよ。3Dになったら突然操作が変わるのは、なんだか変ですからね。

2Dマップから……3Dバトルへ



通常マップは、自機のみイラストレーションマップ。2D空間でポリゴンと戦う。



要所には、ボスといえる敵が待ち受けている。3D画面となるが、操作は変わらない。



ボス戦は、ドリームキャストの機能を積極的に使用して作り上げられた。これがなめらかに動くのだから、このプログラムだけでも単独のゲームになりそう?

DCのスタートラインはE.G.G.!?

—ドリームキャストが従来機と大きく違う点は、どこにあると思いますか。
藤戸 やっぱり表現力でしょうね。それが一番大きい。極端な話、なにかをしようとしたときに、従来機ではその方法をあれこれ考えなければいけなかったのに対して、ドリームキャストではやりたいことがあれば、何も考えなくてもできてしまう。それだけでもドリームキャストはすごいんじゃないですかね。従来は、丸いキャラクターというのはポリゴンではどうしても作れなかった。しかしE.G.G.はかなり丸みを帯びているでしょう? これをドリームキャストでは、なにも考えなくても表示して動かしてしまおう。

鈴木 曲面の表現力はすごいですね。サターンに比べると明らかに違いますよ。サターンだと曲面はカクカクとした面が出てしまうでしょう。そこでポリゴン数を増やすと、今度はマシンパワーが追いつかない。ドリームキャストなら、元々持っているE.G.G.のキャラクター性を無理なく表現できますね。

E.G.G.のポリゴンが標準?

—これからのポリゴン技術は、どうなっていくと思われますか?
藤戸 ドリームキャストでは、ポリゴンは当たり前に出るんです。従来はポリゴンというと、それだけでゲームのウリになってましたよね。でもこれからは、ポリゴンも表現方法のひとつでしかなくなるのかなって思います。
鈴木 ドリームキャストは、これだけの表現力を持つてのに安価なので、コストパフォーマンスは高いですね。
—開発途中の現状でも、「E.G.G.」の映像は従来機をはるかに越えているように見えるのですが。
鈴木 うーん……見慣れちゃってます



現状のゲーム画面ですら、すでに業務用ゲーム機を凌駕する部分がある。

からね(笑)。
藤戸 これが普通(笑)。
鈴木 まあ、そうじゃないといけないとは思いますがね。
藤戸 最初は自分たちでも「おお、すごい」って感じてたんですけど、見慣れてしまうとこれが普通なので、もう後戻りできませんね。
鈴木 でも、最初から現在のような画像が出せたワケじゃなくて、いろいろと試行錯誤はしてるんですが。

さらに想像できない世界へ

—E.G.G.が敵の後ろに回り込んだときに、半透明で見えるようになってますよね。あの表現は難しいんですか。
鈴木 あれは、発想のひらめきのようなものなんですよ。技術的には透明化なども、比較的簡単にできるんですよ。プレイステーションやサターンでも、最近はかなりすごい映像表現をしているゲームがありますけど、ハードの発売当初はそれほどではなかったですよ。ドリームキャストはスタートラインでこのクオリティですから、これからノウハウが蓄積していけば、それこそ想像もできないようなゲームが出てくるでしょうね。
藤戸 現状でこれだけの表現力ですから、これからどういうものができるかと考えると、本当に想像できませんね。

美 VISUAL

世界観を助長するもの

写真を見ておわかりのとおり、とにかく「E.G.G.」のムービーはハイクオリティだ。まだドリームキャスト上で動いているわけではないので、実際に自宅のテレビ画面でこのクオリティが見られるかどうかは疑問だが、それにしても美しい。水中から飛沫を上げて顔を出すE.G.G.頭部の光沢や、暴走を始めるフォグナの触手など、とにかくすごい。また本作

のムービーでは、CGとアニメーションが巧みに融合された点も見逃せない。リアルなCG背景の中を、表情豊かなアニメーションの登場人物が動き回る。いままでありそうでなかったシチュエーションが、とても新鮮に目に映る。美麗ムービーで「E.G.G.」独特の世界観がさらに広がれば、ますますゲームにのめり込めることは間違いない。



敵艦プレイヤーが操るゲーム世界のイメージも、ムービーが広げてくれる



E.G.G.の中で千を間接り倒けた後、スリープマン。これもムービーからのカットだが、このスリープマンはまるっきりの2Dアニメだ。CGと違和感を感じさせないのに、絶妙な世界観演出があってこそと言えるだろう。

無人の荒野にそびえる謎の塔。雷を落とす突進するその切っ先は、どこまで届いているのか？この不気味な塔と敵らサスリープマンはどう関わるのか。謎を予測させるカットだが、まだ謎の部分が多い。



目を見張るクオリティ

MOVIE OF E.G.G.

アクションRPGの根幹が2Dと3Dを組み合わせているように、ムービーでも2Dと3Dを上手に融合させているのが「E.G.G.」のおもしろいところだ。まるっきり映画のような迫力満点のムービーで、ゲームもさらに盛り上がる！

フォグナの謎とは？

トキオン世界の辺境に位置し、誰の目にも触れることなく悠久の時をその身に刻んできた太古の遺跡。科学者たちの調査のおかげで、遙かに進んだ過去の遺産、いわゆるオーバーテクノロジーを手に入れることができたが、果たしてそれはトキオン世界にとってよいことだったのだろうか。たしかにフォグナから発見されたE.G.G.のおかげで、世界は豊かになった。それなのになぜ遺跡は突如暴走を開始したのか。まるで人を拒む要塞のようになったフォグナの秘密が明かされると、トキオンに驚愕の事実が知らされることになる。



映画顔負けのカット割り

今回ハドソンへの取材で、初めてムービーを見せてもらったときに浮かんだ言葉は「映画」、これだった。今夏行われたイベントで「E.G.G.」のデモビデオを見た人もいるだろうが、とにかくムービーのクオリティのすごさに驚いたことだろう。CGのクオリティが高いことはこれまでにさんざん伝えてきたが、それだけではなく、映画さながらのカット割りや演出が冴えに冴えているのだ。

オープニングムービーはいかにも映画導入部という感じで、鳥たちが優雅に舞う森の上のカットから始まり、じょじょに視点が下降し、水の中からスリーブマンを乗せたE.G.G.が顔を出すカットへと移っていく。美しい自然を見せつつ、金属の固まりであるE.G.G.のアップ。なにかがこれから始まりそうな、そんな予感さえ覚えるオープニングといえるだろう。

特筆すべきムービー部分は、やは



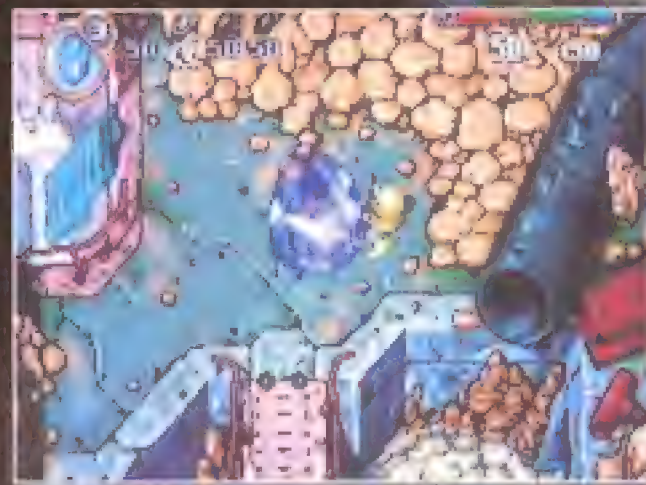
2D、3D、そしてムービーが、違和感なく繰り返されるゲーム。その快感は、実際にプレイしてみなきゃわからない。

リフォグナが暴走を始めるシーンだ。大きな振動とともに遺跡から触手が伸びて、豪快に暴れ出す場面では、まるでカメラがその場所に存在するかのように、細かく「ぶれる」のだ。それこそドキュメンタリー映像を見せられているかのようなリアルさ。クリアなだけがCGムービーではない。あえてCGを見づらくさせることで、実際に現実には存在しえないものをリアルに見せることに挑戦しているのだ。ゲーム中にこの場面を見るのはかなり先だとは思うが、も



E.G.G.と科学者たちが出会う。運命の瞬間。歴史の歯車が音を立てて動き出した瞬間もある。中にはスリーブマンが襲って

しどこかでこれを見る機会があったとしたら、目を皿のようにして見てほしい。ちょっと大げさだけど、ハリウッド映画にも匹敵するような興奮を覚えると思う。とにかく、このクオリティのムービーを体験できるゲームなんてそうざらにはない。ハドソンの決断した演出の勝利だ！



ムービーも負けず、ゲーム中にも同じような演出が繰り返される。



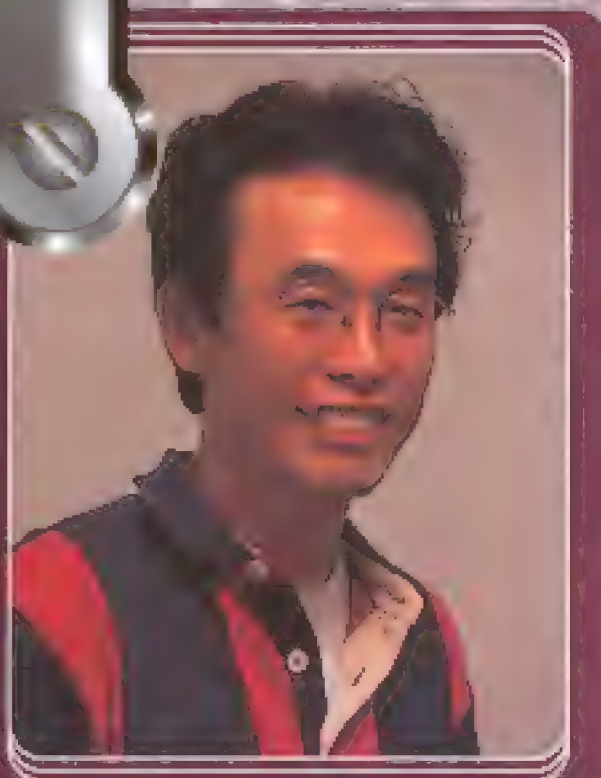
E.G.G.

Elemental Gimmick Gear

開発スタッフに聞く④
ムービー&キャラクター

ハドソン ディレクター
岡本敏郎氏

「デゼニワールド」など、パソコン時代からハドソンで活躍するスタッフ。ファミコン版「ボンバーマン」など、古き良きアクションゲームに携わる。



CGくさを払拭するカット割り

—ムービーには、ポリゴンの映像と2Dのキャラクターが混在しているようですが、これは誰の発案なんですか。
岡本 それはムービーチームのアニメーターですね。担当者に今回のムービーの絵コンテを描いて、カット割りなどもやってもらってるんですけど。今回の「E.G.G.」では、なんとか3Dと2Dのアニメーション部分を、しっかりと合わせたかったという考えがあったんです。

2D映像の存在理由

—では、なぜキャラクターをポリゴンで表現されなかったんでしょうか。
岡本 それはですね、人物のモデリングというのは、今はどこのゲームメーカーでもやってますよね。そこで、それとは違うことをやってみたかったんです。3Dに2Dをどれだけ合わせられるか、チャレンジしてみたんです。
—2Dと3Dの合成というのは、どのあたりに魅力を感じますか。
岡本 違和感もあるでしょうけど、3Dのムービーが流れるなかに、「あ、これ2Dじゃん」と気づく部分が、逆におもしろいんじゃないかと思いますね。



ムービーは、横長のシネスコサイズを採用。より効果的な見せ方をするために、さまざまな試行錯誤がなされた。

結果的にこの試みは、成功していると思いますね。

—それ以外に「E.G.G.」のムービーの見どころはどこにあると思いますか。
岡本 今までのゲームのアニメーションは、キャラクター性を立てていますよね。今回の「E.G.G.」では、なるべくキャラクターを立てない方向で進めました。2Dのキャラクターに関しては、コンピューター彩色でグラデーションを掛けたりとかの工夫はしていますけどね。それでまあ、通常のTVアニメなどとは、また違った感覚を受けるとと思います。キャラクターが出る部分は、ほとんどオープニングだけなんですけど（笑）。

3Dと2Dが融合した

世界観を生かすムービー

—他にムービーでこだわった点は、どこですか。

岡本 CGくささというのを押さえない、というのがありましたね。テクスチャーの雰囲気には気を使っています。また、いかにもCG的な、カメラを移動させるだけのものにはならないように心がけました。カット割りを細かくして、ムービー映像としてのおもしろさを追求したつもりです。コンテの段階で、ムービーチームや企画の原さんと相談し、煮詰めて行った結果ですね。

—昨今は、ムービーとゲーム部分のギャップが激しいゲームが多いように思うのですが。

岡本 あくまでもムービーはストーリーや世界観を劇的にみせるものですから、基本的には、ゲームマップに登場する地形や状況をムービーとして描いているんです。ゲームと密接にリンクしていますので、単なるイメージ映像にはなっていないと思います。ムービーは基本的に3Dバトルの後に入るので、映像の質的にも、つながりの違和感は少ないはずです。

DCならではの美麗画像

—ドリームキャストだと、ムービー再生で有利な点などはありますか。



E.G.G.は、メタリックなボディのメカとして描かれている。E.G.G.自体はポリゴンだが、人物は手描きの2Dアニメ。

岡本 CDが倍密度になっていますからね。通常のCDよりも、かなり多くの映像が入れるという点はいいですよね。もちろん、映像のクオリティ的にはかなりアップしていますよ。実際ドリームキャストで再生してみたんですが、いい結果を得ています。サターン+ムービーカードよりもいいですね。
—横長のワイドスクリーンサイズを選んだ理由は、なぜでしょうか。

岡本 最初は、通常のTVサイズとシネスコサイズで試してみたんですよ。その結果として、シネスコサイズのほうが画面は小さいけれど、スケール感が出るんですよね。空間が動く、壮大なイメージが感じられましたね。



イメージイラストなどにある世界が、ムービーに登場する。

CGムービーで世界観をフォロー

チビキャラの動きにもこだわりがある

—マップ上のキャラクターが、立体的に見えますね。

岡本 2Dマップ上のキャラクターは、リアルタイムにレンダリングしているわけじゃないんですが、じつは3Dなんです。キャラクターパターンを作るときにポリゴンでモデリングしておいて、動きを持たせて1パターンごとにレンダリングし、2Dマップ用のキャラクターにしているんです。

細かい動きでリアルさを追求

岡本 以前は、1ドットずつ色を置いていくという作業でしたから、従来のゲームとは作業的には変わってますね。でも一部修正を入れたり、手作業の部分も多々あります。また、メカ以外の人物などのチビキャラは、従来の手



2Dマップの中のE.G.G.は、ちょっとおちゃめ? 通常画面はこんな感じで、アクションRPGとしての戦いや探索をする。

法で手描きで起こしています。

—「E.G.G.」は、キャラクターの動きがかなり細かいように感じますが。

岡本 それは、先ほどお話ししたプリレンダリングの手法によるところが大きいですね。3Dツール上で動きを設定してやれば、中割りまでは自動的にやってくれますからね。主人公メカのE.G.G.などは、歩きだけでも10パターンくらい使ってるんですよ。

—従来のゲームよりも多いんですか。

岡本 そうですね。従来の2Dゲームだと6パターンぐらいでしょうね。それに比べてもかなりのパターンがあると言えますね。パターン数が多ければ、動きをスムーズにできますからね。もちろん、中割りをきちんとしないとダメですけどね。

—それで、動きがリアルということなんでしょうか。

岡本 もし本当にE.G.G.というメカがあったら、どう動くだろう? そういうことを想像しながら、そこに実在するという存在感を表現したかったんです。動きに必然性を持たせたかったんですよ。アニメ的な、極端にデフォルメした動きじゃないんですよ。個人的にはそういうのも好きなんですけど、今回は押さえに押さえ（笑）。



2Dアクションゲームが大好きな岡本氏にとっては、「E.G.G.」がアクションRPGだったのは幸運。ムービーの仕事に関しても、やりがいがあったとか。



2Dアクションの職人芸と今後のDC

—人間キャラは、手描きですよ。

岡本 それは従来の方法通りなんです。動きに関しては、ちゃんと片足ずつ地に足をつけて歩かせてます。自然な動きを目指しました。

動きにごまかしはない

岡本 E.G.G.に乗り降りするパターンも、もちろんきちんと作ってます。細かい動きで、本当に人間がE.G.G.に乗り込んだり降りたりしているように見えますよ。キャラクターの動きに関して、ごまかしはないんですよ。ゲーム制作者として、そういったことは当然やるべきことですからね。本当は、サイズ的には若干ごまかしもあるんですけど（笑）。これは、人間をE.G.G.のスケールに合わせるとすごく小さくなっちゃうし、逆にE.G.G.を人間に合わせようすると、ものすごく大きくなってしまいます。そこで、E.G.G.に人間が乗っているということを、表現するために取った結果なんですけどね。

—ムービーでのE.G.G.と2Dマップ

でのE.G.G.には、イメージ的にギャップがあるようにも感じますが

岡本 ムービーでは無機質で冷たい感じがするのに対し、2Dではユニークに見えるということですね。これは、逆にプレイする上で安心感を得られるんじゃないかと思います。そこは狙ってるんですよ。あまりにも無機質で冷たい感じでもいけないと（笑）。

今だからこそ2Dゲーム?

—ファミコン創世記からゲームに関わってきた岡本さんとしては、今後ドリームキャストでやりたいことなどはありますか。

岡本 そうですね。これまでの私は、2Dのアクションゲームなどを多く手がけてきましたからね。本体メモリがたくさんあるのならば、2Dのパターンをたくさん入れて、2Dキャラがものすごくリアルに動くゲームなどを作りたいですね。

—E.G.G.もかなり細かいようですが。

岡本 そうなんですけど、まだまだ余裕がありますからね。まだ、ユーザーがぶっ飛ばすほど驚くような動きではないと思います。2Dキャラクターによるドラマなども、おもしろいかもしれません。2Dキャラだけど、真剣に演技しているように見えるとか（笑）。時代がどんなにポリゴンやムービーに動いても、2Dキャラで見せられる感動はあるはずなんです。

2Dキャラの動きが細かい理由

「E.G.G.」の2Dキャラクターは、プリレンダリングという手法で作られている。これは、開発機上で3Dアニメーションを作り、その1コマをゲーム機上のキャラクター1パターンとするもの。「サクラ大戦」の戦闘マップでのキャラクターなども、この手法が用いられている。

ドリームキャストでは、本体内の作業用メモリが多いため、より多く

のキャラクターパターンを持つことができる。従来は本体メモリ容量の都合で、泣く泣くパターンを削っていたようなことが、ドリームキャストでは楽々できてしまうのだ。マップ上でさまざまなアクションをこなすアクションRPGという性格上、「E.G.G.」にとってドリームキャストは、まさに夢の環境だったのだ。これでもまだ余力があるというのだから驚き。



ワイヤーを使って離れた場所へ飛び移ったりするアクションが満載。アクションRPGは、通常マップでのゲーム性が命。



歩くE.G.G.。その動きは非常に細かい。ガニマタでかわいい?



技を使うE.G.G.。いろんなアクションをするのがおもしろい。

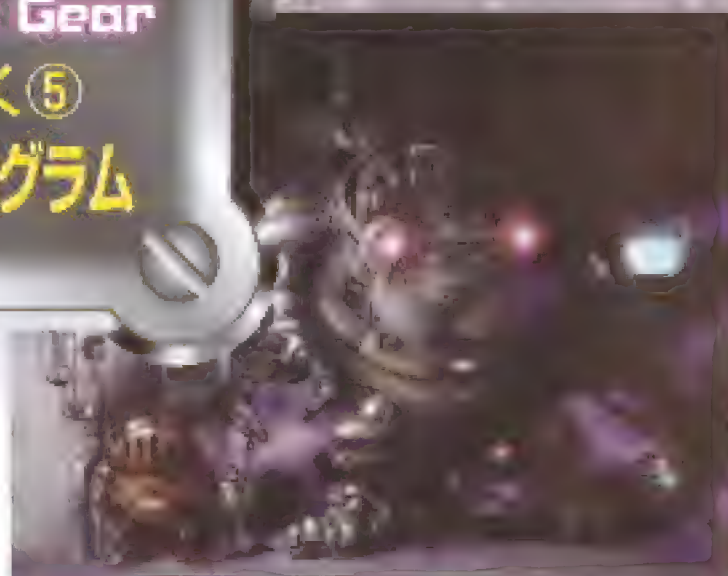


いろいろな場所を歩くE.G.G.。E.G.G.は乗り物であり、中に人間が乗っているのだ。じつはE.G.G.の全身は、3Dモデルらしい。

E.G.G.

Elemental Gimmick Gear

開発スタッフに聞く⑤
ドリームキャストのプログラム



なんでも入るが仕事が増える夢のマシン?

—「E.G.G.」のプラットフォームとして、ドリームキャストを選んだ理由はどこにあるのでしょうか。

伊藤 やりたいことができる環境だったんですね。こういうことをしたいという願望が、ほとんどなんでもできるというのが魅力でした。従来機だと、どうしても容量の都合などで制約を受けることがあるんですけど、ドリームキャストなら、思いついたことがすべて実現できたりしますからね。

E.G.G.の3つの柱を実現

—では、どのあたりが従来機ではできないことなのでしょうか。

伊藤 フルイラストレーションマップに3Dバトル、そしてムービーという「E.G.G.」の3つの柱は、どれをとっても従来機では無理があるんですよ。

たとえばフルイラストレーションマップに関して言えば、使える色数が全然違いますし、マップ上で表現するエフェクトの種類なども限られてきます。3Dバトルに関しては、ポリゴン数や表現力など、明らかにドリームキャストが優れています。ムービーもまた、画質がかなりよいですからね。見せたい部分がそのまま見せられます。

アクションRPGは大変?

—「E.G.G.」のプレイ時間としては、エンディングまでどの程度を想定しているんですか。

伊藤 プレイ方法によっても違うでしょうが、現在想定しているのは20時間程度ですね。アクションRPGなので、このくらいが適切だと思います。

—アクションRPGのプログラムというのは、難しいものなのでしょうか。

杉林 他のアクションものと比べたら、手間がかかるのは確かですね。とくに「E.G.G.」の場合、キャラクターの特

性を生かすアクションがこれまでにないため、それを表現するのが大変ですね。従来のゲーム機だと、アクション数が多いと頻りにCDアクセスが発生したりするので、結果としてアクションを減らしたりとかするんですよ。ところがドリームキャストには、それがすべて入ってしまう。CDアクセスなしで、プレイヤーのコントローラーに即時にリアクションできるんです。ドリームキャストの懐が深いために、逆に作業量が多くなったともいえますね。小坂 キャラクターのパターン数は、かなり大量に使ってますからね。

伊藤 できることがたくさんあるので、調整が逆にたいへんなんです。みんな悲鳴を上げながら作業しているような状態なんですけど(笑)。

—やれることのどの程度が、今現在実現できているのでしょうか。

伊藤 現状でも8割〜9割まではできてますよ。だからといって、まだドリームキャストの性能を使い切っているというわけではないんですけどね。

今までの悩みは解消!

—開発者の目から見て、ドリームキャストに対する印象はいかがですか。

小坂 発表されているスペックは、これまで経験したどのハードとも比べちゃいけないと思いましたね。また、これだけすごいマシンをもらったけれど、ソフトの制作側が技術的についていけないんじゃないかという不安もありました。もちろん今はまだ、全然使いこなしているとは言えませんがね。ドリームキャストは、それぐらい夢のマシンだと思いますね。

杉林 本体メモリの容量なども、今までのマシンに比べたら桁違いですからね。だから、これまではメモリなどをケチって苦労していたものが、楽にな

制限がない理想的な環境

ハドソン ディレクター 伊藤丈夫氏

PCエンジン版「イース4」のシナリオを担当。「英雄伝説」などのPCエンジンの作品に多数携わっている。「E.G.G.」では企画として全体に関る。



ハドソン プログラマー 小坂恭洋氏

ファミコン時代からのスタッフの1人。スーパーファミコン、PCエンジンに多数携わる。「E.G.G.」では進行担当として、プログラムを統括している。

ハドソン プログラマー 杉林正俊氏

「チームイノセント」ほか、PC-FXやバーチャルボーイなどで活躍。「E.G.G.」ではメインプログラマーとして、2Dのシステム全般を担当する。



るんじゃないかと期待しています。処理速度を向上させるために苦労していた部分もなくなり、開発環境としてはよくなっていると言えますね。

—ドリームキャストのどのへんに魅力を感じますか。

杉林 グラフィックも音も、すべてがこれまでにない性能ですからね。時間があれば、その機能を極限まで生かしたゲームを作りたいですね。

小坂 今までのハードだと、発売された当時はすごい機能なんですけど、それでも限界が読めていたんですよ。それがドリームキャストだと、果てが見えないんですよ。



なんでも飲み込む夢のハードから生まれたゲーム。それが「E.G.G.」だ。

動きを見ればすごさがわかる

—「E.G.G.」では、ドリームキャスト独自の機能を使っているんですか。

伊藤 光の表現などは、積極的に取り入れていますね。スポットライトの効果などが簡単にできますから、従来にない画面のリアルさが得られると思います。水の表現や霧の表現などでも、ドリームキャストならではのエフェクトをいろいろと使用しています。画面写真として見るだけではわかりにくいでしょうけど、実際に動いている画面を見れば、ドリームキャストのすごさというのが実感できると思います。3D戦闘にしても、60fpsで動くものと30fpsで動くものとは、全然リアリティが違いますよ。「E.G.G.」は2Dマップも3D戦闘もすべて60fpsで動く予定ですから、動きには感動しますよ。

オフィシャルガイド



DAYTONATM USA 2 BATTLE ON THE EDGE

本体価格1,200円
A5判
オールカラー
96ページ
好評発売中!

セガオフィシャル、独占

アーケードドライブゲームの金字塔を打ち立てた、
デイトナUSAの続編の攻略本がついに登場!

- ◆全国No.1ドライブゲーマー集団マル(爆)隊が徹底攻略
- ◆レースモードでの抜きどころはもちろん、AT車での攻略も掲載
ほか

© SEGA 1994,1998

コンマ1秒を削れ!

DEKA

オフィシャルガイド

ダイナマイト刑事

A5判
オールカラー
112ページ
本体価格1,300円
好評発売中!

セガオフィシャル、独占

デカ
刑事! 大爆発!

ゲームセンターで大好評稼働中のアーケードゲーム
「ダイナマイト刑事2」の公式攻略本が登場!

- ◆各MISSION攻略はもちろん、ボス攻略、プレイキャラ別傾向まで満載
- ◆ファン必読! 極秘設定資料をもとにひも解く刑事の真実 ほか

© SEGA 1996,1998



**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。●注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の雑誌等は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

**BLACK/MATRIXの秘密と魅力を
余すところなく網羅!!**

基本システムから応用戦術まで、ゲームシステムを詳しく解説。
分岐の解説、敵キャラの詳細なデータなどをマップ攻略で詳説。
武器の覚醒パラメータや潜在効果など、データ類も充実。
ビトウゴウ&土屋杏子のスペシャルインタビューと設定画集も収録!

**8月下旬
発売予定**

本体価格 1,200円

BLACK/MATRIX

公式ガイドブック

©フライトプラン/NECインターチャネル
イラスト 土屋杏子 原作 ビトウゴウ



**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便 (商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします) でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。●注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の録画書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

Highschool TerraStory

公式ガイド

A5判 ● 本体価格 1,200円

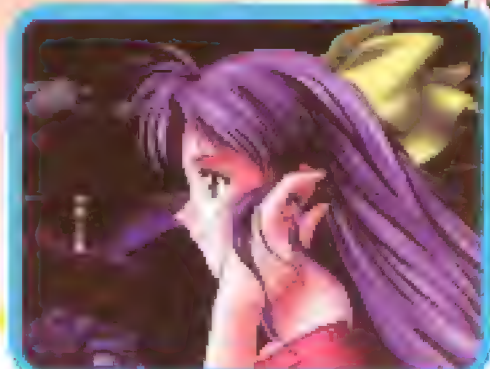
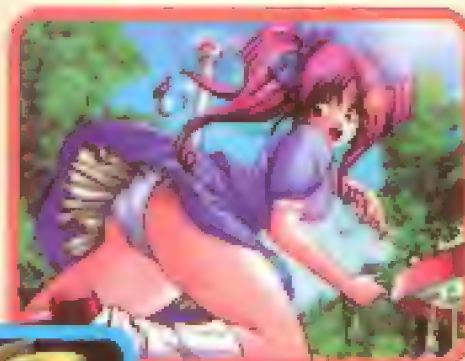
ハイスクールテラストーリー

TM

好評
発売中!!

あらゆる悩みに答える、
セガサターン版完全対応の
公式攻略本!!

恋を、してみませんか……。



- ゲームシステム解説
- キャラクター紹介
- キャラクター別全イベント攻略
- エンディングまでの分岐チャート
- ショートコミック
& 豪華プレゼントつき!!

©Yutaka Hidaka/URAN/KID 1998

基本ルールはもちろんカードの種類や
効果的な使い方、コンボなどを解説。
さまざまなデッキのサンプル例や、
オプションルール、多人数対戦も網羅。
全カードリストやFAQもついて
“アルカナ”プレイヤー必携の1冊だ!

Arcana STRIKES

カードゲームマスターブック

予価 2,100円 ◆ A5判 ◆ 128ページ

アルカナのすべてが
ここにある!



9月中旬 発売予定

©RED

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ!

お問い合わせ
03-3379-3630
(YAGのローン係)

(社)日本映画テレビ技術協会、(財)日本視聴覚教育協会、(社)日本漫画家協会、日本映画録音協会、日本映画照明協会、日本映画撮影監督協会

代々木アニメーション学院

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)

他をぐんと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中。
平成11年4月入学生願書受付中! **99.01%**
(平成10年3月卒業生の就職・デビュー率)

大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
祝い金15万円プレゼント

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

見学随時

設置学科

アニメ・映像系	アニメーター科(2年)	CG系	ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
	デジタルペイントアーティスト科(2年)		マルチメディアクリエイター科(1年)
	アニメ監督コース科(2年)		ゲーム・デザイナー科(2年)
	前原美術監督コース科(2年)		モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
	アニメAVオペレーター科(2年)		ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
	アニメ監督監督コース科(2年)		デジタル映像エキスパート科(2年)
	スペシャルメイクアップアーティスト科(2年)		ゲーム・シナリオライター科(2年)
	SFX監督コース科(2年)		ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
放送系	ビデオジャーナリスト科(2年)	音楽系	声優・タレント科(1年)
	マンガコミックプロデュース科(2年)		ミュージカル舞台・演劇科(2年)
	エンターテインメントノベルズ科(2年)		ミュージック・アーティスト科(2年)
	ビジュアル・イラスト科(2年)		ライトノベルデザイン科(2年)
	ヒットメイク・プロデューサー科(2年)		メディア芸術総合学科(3年)

2年次は
40万円
減額
できます

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談! **支給**
特待生 12 万円
特育生 36 万円

専任・
格安居住!

無料 1日体験入学(YAG学院 各校) / 学院説明会(全道主要 校で)

ハガキでのお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書
あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリアマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-8 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み

TEL 0120-310-042 (全国フリーダイヤル) FAX 0120-310-595 (東京)

URL <http://www.ki.co.jp/YAG/> E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

ビジュアル
アート系コンピュータ画性診断
「キャリアマップ」
無料
あなたのアート適性をコンピュータがビジュアル
なたいまどでアッパースタイル(無料)診断結果
をわかりやすいビジュアルマップにしてお
手もとへ無料!

全国東映系にて
絶賛上映中

(同時上映「スレイヤーズ ころじゃす」)

機動戦艦
ガンダム

東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

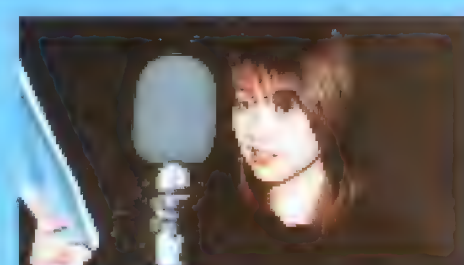
無料オーディション(全国開催)
新人声優・才能発見!!

大阪(9月) 東京(11月)、名古屋(12月) 開催決定!

デビュープロダクション所属99%(声優タレント)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-8 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

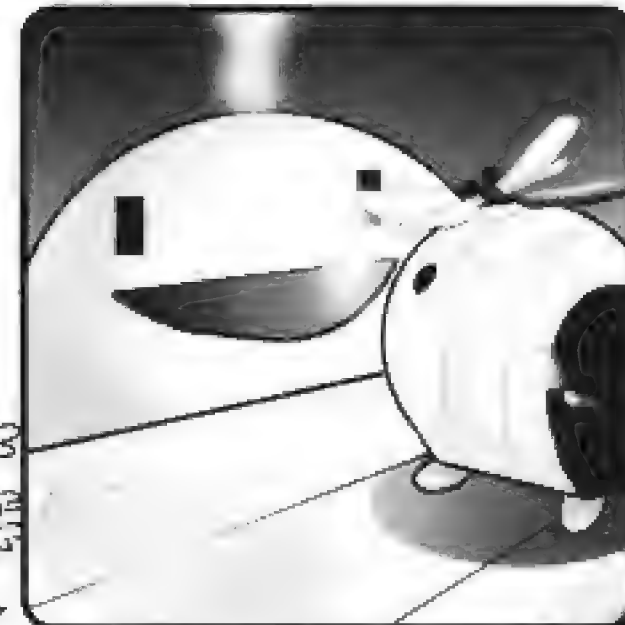


読者投稿コーナー

Letters PARK

めざせ

投稿KING!



Weekly 掲示板

学生諸君は夏休み真っ盛り。いいの～。いっぱい青春してくれたまえ。花火に海に盆踊り、山登りもいいねえ……と想像ばかりで、現実冷房がガンガンに効いたサタマガ編集部で原稿を書くワシであった。あ～夏したいぜっ!! 今週もスタート!

●……………。

(無言電話ならぬ無言ハガキ)

(愛媛県 海の魔王)

……。 (対抗して無言コメント)。

●「レターズパーク」を何度も早口で言っていると「ネタボツ」になってしまう。というのは、自分の勝手な思い込みです (泣)。

(三重県 やくたつかな?)

どれどれ、「レターズパーク、レターズパーク……」。ホントだ! (笑)。でも、こうして立派にネタになっているではないか。「やくたってる」ぞ!

●窓についた虫を眺める。虫は窓の一番上まで行くと下に落下して、再度上を目指して登る。そしてまた落ちる。俺は改めて、人間であることの幸福を感じずにはいらなかった。

(卍の里 小宮重喜)

炎の中に引き寄せられるように虫たちが寄ってきて、そして自ら炎の中に焼かれていく。ワシはちょっぴり虫を羨ましく感じてしまった……なんちて。哲学っぽい? ねえ?

●会社を辞めてすっきりした～、と思ったところで目が覚めた。月曜の朝だった……。

(北海道 しき)

よりによって月曜の朝かい。ワシも以前小人さんが原稿書いてくれる! という白昼夢を見てしまった。

●恋愛シミュレーションゲームではブイブイいわしている僕ですが、現実かというと……。どうしたら彼女できるのお～。

(徳島県 優我)

キビチー (耳を引っ張りながら)。恋愛ゲームをしないってのはどうか?

●机の下にアリが発生。彼らとともに生活を営んでいます。

(香川県 ゴマ)

ワイルドライフを実践中のゴマ。アリに家までのっとなられるなよ!

●ある駅に行ったらオバさんがコンタクトレンズ30%offの紙を配っていた。もらなかった。その後、きれいなおねいさんが乗馬クラブの紙を配っていた。気づいたら手にその紙を持っていた。泣けてきた。こんな俺に慰めの言葉を。

(千葉県 食パン野郎)

素晴らしい。それこそ男の生きる道。これでいいのだ、by東京都知事。男の性(さが)ってヤツよね～。

●巨人の高橋が特大ホームランを売ったとき、すげ～と思ったが、その側でバク転をやったジャビット君はもっとすげ～と思った。

(長野県 渡辺美幸)

ワシが尊敬する人(?)にガチャピンがいる。彼(?)はミールに旅立つ。すげ～。スキューバにバイクに、スキーまでこなす彼に栄光あれ!

●今、家の外でセミが鳴いていてうるさい。勉強どころじゃない。でも、環境破壊が進んでセミすら鳴かなくなってしまった世界というのを想像すると、とても空しい気分になるので、許す。もっと鳴け～。

(東京都 スパニー)

セミの声は日本の夏の風物詩。個人的にはツクツクボーシが好きっす。

●某新聞(●旗)を見ていたところ、番組紹介が全て「ですます」調だった。なんかすごいと思った。

(東京都 たむたむ)

どれどれ。ホンマや～。なんかすべての番組がお上品に見える。ぜひ、「ミニスカボリス」の番組紹介を!

●ってゆーか、ドリームキャスト発売されたら、私と去るGAN席くんは「キンキキッズD」になるの? ねえ、去るGAN席くん、どーなの?

(三重県 泉姫)

どーなのよ、去るGAN席くん。もう早めにグループ名改名しておくか「キンキキッズD」に。話は変わるが泉姫、受験勉強がんばれ!

●サタマガの編集長が長髪だったとは……!!

(大阪府 去るGAN席)

泉姫ちゃんがグループの将来を気にしているのに(笑)。K藤編集長は最近髪を切ったんだよ。まだ長いけど。ちなみにワシは赤髪。

最近発見したホームページにハマってます。ニュース速報から演歌・ボエムまで、ナイスなネタで笑わせてもらってます。仕事してるふりしてネット遊び。(編)さまゴメンね。それではアディオス・アミーゴス!



まさに「ようこそ!」なタイトル。オリジナルの新キャラはやっぱり気になる?

福岡県/春日るひと



コラムスじゃないけど、冬に出る「帝撃グラフ」で大フィーバーしてくれよ。

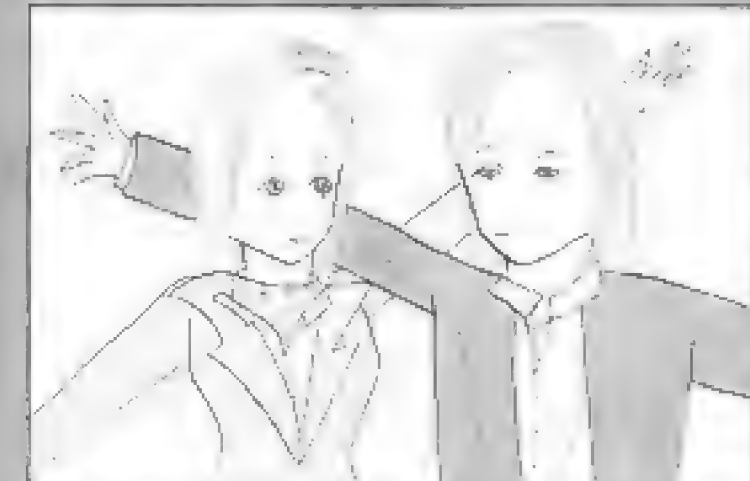
山口県/はなきん



今週も芸能界の方(またニセモノ)からエールが!! 「100物語」もよろしくね。

大阪府/去るGAN席

♥世界は2人のために♥



千葉県/神取ルキュ
ワープの名物社長とデジタル女優の「夢の」2ショット。2人ともそっくりです。「D2」の期待度は高いぞ。

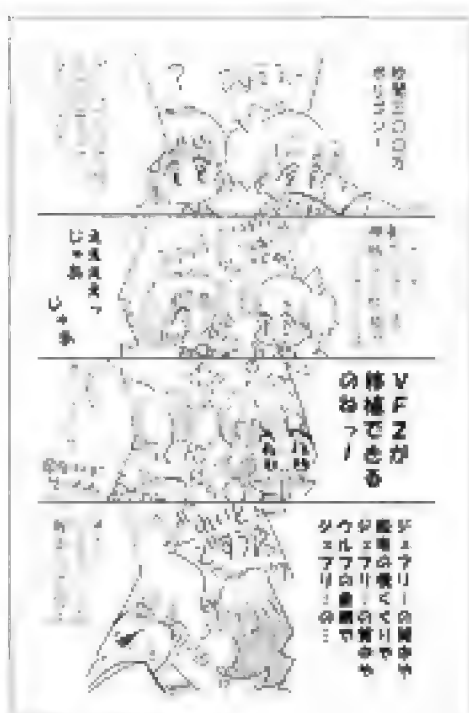


4コマ。



千葉県／流水

坂本仇は「隣の娘に囲いか出来た／へ〜」のダジャレでアメリカを沸かせたワケで。



新潟県／ムニン

鎮に限らずナイスバディーの一部がツボに入る気持ち……わかりますとも。ええ。



青森県／TASHI-MACCI

CMの湯川事務シリーズで、これやってくんないかな。すげーウケると思う。



埼玉県／水緒尋子

確かに、一介の主婦はそーぼんぼんと投稿しないですね(笑)頑張ってください……

LOVE²愛してるかい!?

ベルリン・リリィへー20151012
静岡県／きてはあ！
～inガングリフォンII

知っているか？ 不正義な平和と、正義の戦争の間にはたいした差はないってことを。でも銃声は聞こえないほうが幸せだろう？ 待っているものが欺瞞に満ちた平和だったとしても、今よりはいくぶんましだろう？ だからこそ俺は闘いにいくんだ、この不正義な戦争を終わらせるために。大丈夫、もうすぐ終わる。また静かな日々が戻ってくるさ。ーなぜ人は闘うのか。それは、命を

賭けて守りたいものがあるから……。大分県／たと
～inセガサターン

君が家に来て2年になるかな、オレがセガサターンを買った時はPSもそんなにイッてなかった。いやそんなことは関係ない、ただVF2がやりたかったただけでね。あっそうそう、オレは君を箱から出してテレビの前に置いた時、カッコよすぎてトリ肌がたったよ。パワーメモリーをつけたらもっとカッコよくなり、ガッツポーズをしたよ。そして君を通



☆弟「俺スケルトンサターン欲しいけど、どーしたら確実に手に入るかな？」……あんだ、買うのはいいけどそれでサターン3台目よ。次は、HiかVをぜひとも買ってくれ……。 (愛知県 日下弘)
セガ系ファンと某Xの付くパソコンファンに、こーゆーことを求めても

ムダかと。素直にあきらめましょう。☆去年の正月ごろ、ゲーム屋で「ボリュームのあるゲームください」って言ったら、メルティランサーの限定版を出してきた。

(香川県 桐のタンス)
ってそりゃボリューム違いや!! ☆レイディエアントシルバーガンを買いに行ったときのこと。同日発売のハイスクールテラストーリーはあまり気味だったのに対し、お嬢様を狙えは完売。純愛は酒池肉林の前に敗れ去ったようだ。 (群馬県 FREEMAN)
なんでも「お嬢様特急」も一部で完売状態とか。やっぱりお嬢様は強い!?

してテレビで色々な世界が広まった。アリガトウ。あっそうそう、君を修理に出したこともあったね。それから、たびたびCDを読み込まなくなったりしたけどハハハ、たたけば直ったね。年末には新ハードたぶん買うだろう、だけどこれからも頑張っしてほしい。これから何年経っても、君はオレの家で頑張っていてもらいたい。そういえばこの間コントローラーが壊れたね。新品を買おう。ゴメン、オレ、文章にするのが苦手な手。うまく自分の思ってること書けなかったけど、新ハードと一緒にガンバロウ!! 本当に……。ー時代は変わり、月日と共に思い出が色褪せても「そこにしかないもの」は永遠だよな……本当にガンバロウ!!

☆勇気を出して「アルバム倶楽部」を買った! 「王様ゲーム」も買うぜ! 勇気のムダ使い? (岐阜県 岐阜の星) ん〜、わかってらっしゃるウ〜。 ☆挑戦者あらわる! 「デスクリムゾン」新品で5220円(税別)。買う勇気と金なし。挑戦者求ム。……数日後にはだれかが買っていったのか、ありませんでした。(鳥取県 ロケラン) 遙か鳥取の地に勇者あり。万歳。 ☆大冒険か……。たしかメガドラ時代にも似たようなソフトがあったような……あっ思い出した! 惑星ウツ……!! (香川県 カリスマ) ……今回は四国をはじめ、南方の人が多かったね。ふうっ。じゃ、また。



ハア〜い♥身もココロも暑い夏、ひと夏のアヤマチを懺悔するならこちらへおハガキちょうだい♥ ☆某病院の眼科の主治医の先生、ごめんなさい! どうしても、どうしても「スバロボF」リアル系最終話のキュベレイを倒したくて、病室にサターンを持ちこんだバカな私を許してください! これからも通院はサボりませんから「スバロボ」プレイするのは許してね。(兵庫県 川本猛郎)

気持ち痛いくらいわかるけど(笑)、お体の方はホント、お大事にね ☆夏期講習代金の半分をセガサターン(スケルトン)とMDに使ってしまいました。ごめんなさい、メガドライブでなくて。 (京都府 二浪なチュチュム)
懺悔すべき場所が違うんじゃない? 罰として頑張りなさいね。マジで。 ☆ごめんなさい、今オナラしちゃった。エヘッ……うっ!! オナラの時、尻を半分上げるのはなぜでしょう。 (神奈川県 ケンジーナ)
罰として、尻を半分上げないでオナラなさい。きっとわかるわ。 ☆今時、5桁のハガキで出してすみません。だって勿体無いじゃないですか。 (新潟県 Iceman)

エライ!! ご褒美に掲載よ♥ ☆サンタクロースさん、ごめんなさい。オイラは幼少の頃、クリスマスケーキに付いてくる砂糖でできたアナタを食べやすくするために、まず首をナイフで切り落とし、その後にバラバラにしてみました……。オイラは代償として、その時からずーっとシングルベルを過ごしておりますが、あれからもう10数年の月日が経ちました。そろそろカンベンしてください……。 (山梨県 帝王ソダン)
でも欄外に「サターンにMD版ロードモナーク移植されませんか」なんて書いてる位ヨユーがあるみたいだし、もー少しシングルベルを満喫してなさい。ホホホ……あ、私もそうだけ……(涙)

こんなノイダあ〜!!

やはりドリームキャストネタ多し。ていうか超多し。他のネタで掲載を狙うなら今だ!! いやけっこうマジ。で、とりあえずサクラ大戦ネタから。
◆こんなサクラ大戦2のやりすぎはイヤで〜す!

→時折、口調が紅蘭になる(関西限定)
→新しい鳥居をみると「八鬼門封魔陣完成まであと少しだな」などと考える
→近所に生息している野鳥の声が降魔の鳴き声に聞こえる

(和歌山県 カボエラマスターVII)
家の近所で新しい鳥居や野鳥には滅多にお目にかかれないと思うが……。キミ、環境に恵まれてるね♥(オイ)

◆こんな男はイヤですな
→今まで男だと思っていた人が女とわかったとたん、接する態度が変わる男

(愛知県 緑色ランタン)
でも、その逆(女だと思ったら実は男)よりはイイと思うが。色々。
◆こんなのに憧れて就職先を選ぶ人はイヤ!

→帝国歌劇団に憧れ劇団に入った人

→バーニングレンジャーに憧れ消防士になった人

→バーチャコップに憧れ警察官になった人

→ラストブロンクスに憧れ東京に出てきた人

→マックスTTに憧れプロレーサーになった人

→ウルフ・ホークフィールドに憧れ全日本プロレスに入った人

→テリー・ボガードに憧れフリーターになった人

→草薙京に憧れ高校をダブる人

→オロチの力に憧れバンドを組む人

→春麗に憧れ麻薬捜査官になった人

→Pia♥キャロットへようこそ!に憧れファミレスに就職した人

(北海道 あんたっちゃぶル)
投稿好きが高じて郵便局に勤める人は実在するとゆー話も聞くが……

◆こんな誤植は……
→バーチャスティックフロ(どんな風呂だろう…)

→蒼窮紅蓮隊 御意見無用(……。)

→バーチャファイターキッス(18推かな?)

(愛媛県 海の魔王)

いやいや、今時チッス位じゃ18推にはなりませんぜ。もっとう(略)

◆こんな店員さんはイヤだ! ~ゲーム大会編

→リングネームを間違える。
→使用キャラを間違えて書く。

→リングネームが書いてあるのに本名を書く。

→リングネームの由来を聞いてくる。
→それは地元の某ゲーセン……。

→実話ネタでごめんなさい!(爆)
(広島県 SHANZE AKIRA)

自分が女性だと、男性以上にこーゆーのイヤだってのもありますよね。

◆こんな「サタマガ検定」はイヤだ!
→問題作成に入井詠垂を起用

→まともな問題もあるが、ほとんどカルト系で占められる。

→例題: ドリームキャストのCD-ROMドライブは最高で何倍速?

→セガサタンのFDDは3.5インチですが、幻のSC-3000専用FDD「SF-7000」は何インチ仕様だった?

→超時空世紀オーガス、機甲創世紀モスピーダ、超攻速ガルビオンの内、過去にセガハードでゲーム化されたアニメは?

→スーパーロボット大戦Fに登場する全ユニットの中で最も高価なプラモデル(ガレージは除く)は1万

円のエヴァ初号機ですが、次に高価なのは?(以下数問アリ・略)

→去年は気が付いたらメ切を過ぎていて出せなかったのが、今年もあるのでしたら参加したいです。

(福岡県 入井詠垂)

うおお、相変わらず大爆発の入井サン。全問掲載したかったが誌面と私の知力の都合で申し訳ない(笑)。



宮城県/Qす
あっちこっちい!?
こーゆーの、現場では意外と気づかないんですよね。ゴメン!!



東京都/クレイジーじい
いいねえ。
よってく?
怪しい地下植物に喰われてスッカリ借金……って、あのなあ。

ツッコめ! ツッコめ! ツッコめ!!!

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

ハイホー。「かんにゃ」です。ゲームに名前入れる時はいつもコレです。で、毎回ここに載せるイラストはパークギャラリー宛の中から女の子が描いてるや



千葉県/浩留
トーンの仕様が細かくてキレイ。自分は馴れ合手なんで羨ましいです。

つをゲットしちゃってるんで、どうしてもここに載せたいと思うなら、放課後くらぶ宛に絵を送ってちょ! では、おハガキ紹介だよん。

☆私は自他共に認めるオジさんコンプレックス、略してオジコンです。といっても希望年齢は30歳前後。しかも中学の頃からこの辺はあまり変わってないので、もしかしてオジサンじゃなくて、この年代の男の人が好きなだけかも。

(愛知県 江ヶ滝ささ)
ガッコ出て、仕事も慣れてイイ具合に人生ノッてる時期だもんねー。私は若い人好き、略してショタコンです(笑)。

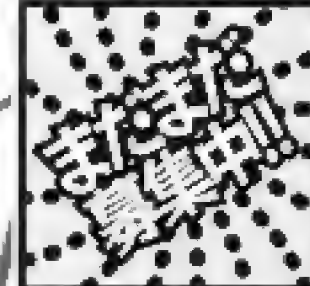
☆セーラー服、好き? ウチの

ガッコはセーラーなんだからかわいくない~! セーラーさらい~。ぐ~っつ。

(三重県 泉姫)
中学も高校もブレザー系だったので、セーラー服着たことないのよ。夏暑くて冬寒い、とゆー話も聞いたことあるけど、一度は着てみたかった……。今着たら犯罪だよな、やっぱり。

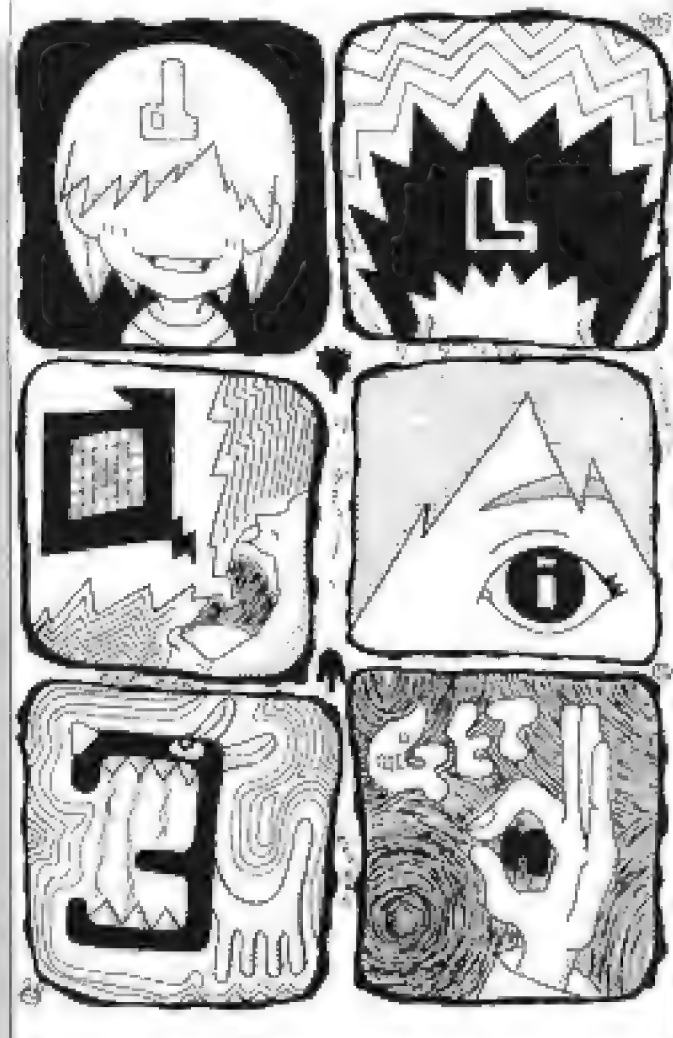
☆「ウ〜ん♥いいケツ♥」(全日本のウルフを見て) ハッ! 私ったら!!!! 自分のセリフにビックリして鼻水出してしまいました……。

(富山県 土本メソヲ)
秋山もいいぞう。特に頭



またまた募集中心!!
レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板/日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY/イラストはこちらへ(白黒のみ) ●どきどき懺悔室/悔い改めたらこちらへ●電脳買物少年少女/ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊/コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?/キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び/筆で愛するキャラを表現●こんなノイダあ〜/毎回お題目あり●サターンユーザーの広場/サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲームの知恵/知ってるだけで、役に立つ? 生活の知恵●心のともだち/ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?/ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!/質問におこたえます!! ●東かんなの男子禁制放課後クラブ/女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー募集中!!! みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用! ハガキ送ってちょ!!

次回テーマは…
「ソニック」なのだ!!



今週の一番

埼玉県/ケムリ

なんて言うかな、ポップでシュールな絵柄でリングの世界感をよく現していますね。いい感じに仕上がってます。新たな出会いを求めてイラストを書いたとあったけどなにか出会いがあるといいね。そうそう早解きには応募しましたか? 私はお財布の中身を見て早々断念です。



神奈川県/ノムラ
テントの中から覗いているモノはナニ? ルナの衣装は冬向きだからこれからはコスプレ用に作ってみようかな。



千葉県/水の

LPに来るラングリッサーのハガキめっちゃ不足してます。モノクロだからかな? ヨロシクネ。

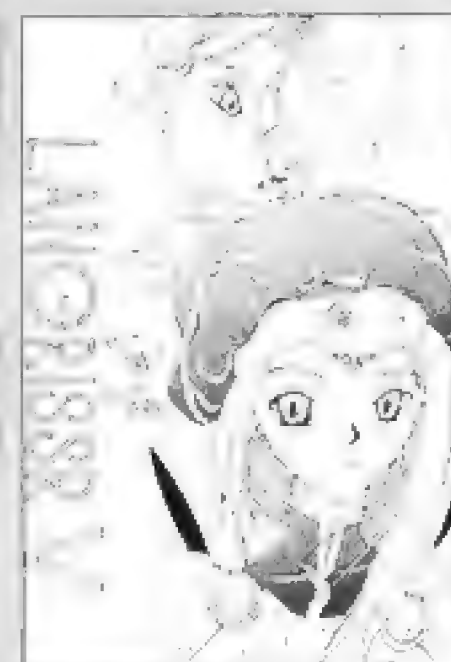


鳥取県/LEE

ワハハ。裏に描いてあるFF8の「せつなさむだれうち」のカットを載せたかったよ、本当はね。



東京都/花藤チャクラ
古いハガキだ! コメントをみる……。さて、シンクロニティを存分に味わったかな? またハガキヨロシクネ。



大阪府/サタン原田

上のラングのイラスト共々初投稿・初掲載組です。ラングのイラスト以外でもまた送ってね。



新潟県/浅葉望

イクラちゃんを見てジュリアンを思い出したそう。お友達にドリキャストいれてあげてね。



東京都/浅見奈穂

くわしい情報を知りたかったら引続きサタマガを読んでくれたまえ。私はスカートの形の方が気に入ります。

福岡県/にくしよ

おう、力作だ。スパロボが出てからロボットもののハガキが多くてうれしんだけど構図が似てるんだよね……みんな。



北海道/浦野有羽

妹さんがクリアするのを見ていたそうだが、今度はぜひ自分でクリアしてください。また違った感想持てるかもよ。

静岡県/水島幹之介

かわいい男の子にこんなこと言われたらうれしくてお持ち帰りしちゃいます(笑)。胸元のくまさんもカワイイの!



福岡県/にせ関西人

連載がまた始まって、ルパン好きにはたまらない年になったな。記念のDMもなかなかいいなって。

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください)。スクリーン tone などを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないで

ください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に/郵便番号/住所/氏名/(ある人は)PN/電話番号/などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします! 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5

ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本(1万円以下)をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでください。ソフトは発売されているものに限りさせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン
「LP」00係

街
より

あて先ハガキもヨロシクネ!!

神奈川県/あーやん

SEGA専門店

下記商品代金に
消費税を加えて
下さい。

サンタ

TEL 03-3258-9051(代表)

FAX 03-3252-8456(24時間受付)

営業時間(土曜日を除く)
AM10:00~PM7:30

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州
は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送
料に300円プラスして下さい

(全商品新品) 通信販売の店

〒101-0047 東京都千代田区内神田3-4-4新千代田ビル(有)サンタ
サンタのホームページ <http://www.jah.ne.jp/~santa>

サターン新作ソフト

イメージファイト	8/20	4,300円
海辺(ビーチ)でリーチ	↓	5,200円
SC百物語	↓	5,200円
ブラックマトリックス	8/27	6,100円
魔法使いになる方法	↓	6,100円
カブコンG第1集撃墜王	↓	5,200円
スーパードバイデンチャーSP	9/3	3,400円
スレイヤーズろいやる2	↓	6,100円
シミュレーションRGB	9/17	5,200円
SCサンダーフォースV	↓	2,600円
SC怒首領蜂	↓	2,600円
SCファルコムクラシック	↓	2,600円
幻想水滸伝	↓	3,400円
機動戦艦ナデシコ2	9/23	6,100円
機動戦艦ナデシコDX	↓	5,200円
カブコンG第2集魔界村	↓	5,200円
バックガイヤー2	↓	5,200円
桜通信	↓	6,100円
デジタルモンスター	↓	5,200円
シャニングフォース3・シナリオ3	↓	4,300円
英雄伝説II	↓	5,200円
スチームハーツ	↓	6,100円
Piaキャロット2	10/1	6,500円
電車GO! EX	↓	5,200円
電車GO! コントローラ	↓	5,200円
グレムの野望攻略指	↓	2,600円
初恋物語	↓	5,200円
ファインラブ2	10/29	6,100円
バーチャルゴルフS(初版)	↓	6,100円
ファルコムクラシック2	↓	5,800円
アウトラン	↓	3,400円
アクアゾーン	↓	1,900円
アクアゾーンエンジェルフィッシュ	↓	700円
悪魔城ドラキュラX	↓	3,400円
悪魔城全書2	↓	2,600円
アストラスーパースターズ	↓	5,000円
アドバンスウォー(千年帝国)	↓	2,800円
あやかし忍法くの一	↓	4,800円
アルバム倶楽部	↓	5,800円
アルカナ戦記	↓	2,800円
アンジェリークSIIプレミアム	↓	4,800円
R?MJミステリー病院	↓	1,800円
EVEザロストワン	↓	5,800円
EVEバースト+ロストワン	↓	8,800円
イラストレーションズ	↓	4,000円
ヴァンパイアハンター	↓	1,900円
ヴァンパイアセイバー(RAM付)	↓	6,900円
ヴァンダルハーツ	↓	2,800円
ウィザードハーモニー2	↓	2,800円
ウィルス	↓	3,800円
エアースアドベンチャー	↓	1,900円
エイリアントロロジー	↓	1,800円
エイナスファンタジーストーリー	↓	1,800円
SDガンダムGC	↓	5,900円
エミットVol2	↓	1,800円
エヴァンゲリオン1	↓	2,500円
エヴァンゲリオン鋼鉄のGF	↓	2,800円
エヴァンゲリオンデジタルC	↓	3,800円
M~君を伝えて~	↓	2,800円
エルバード	↓	2,800円
エンジェルグラフィティ	↓	1,800円
オーバードライビングGTR	↓	2,800円
大江戸ルネッサンス	↓	1,800円
お嬢様を招き	↓	5,900円
お嬢様を招き(テレカ)	↓	6,800円
お嬢様特急	↓	5,900円
落ちゲー	↓	1,000円
王様けむし	↓	5,900円
おまかせセイバー	↓	2,800円
ガーディアンフォース	↓	5,000円

カオスシード(初)

カリバーボーイ
ガンダム外伝Ⅱ
ガンダム外伝Ⅲ
ガンダム外伝Ⅳ
ガンダム外伝Ⅴ
ガンダム外伝Ⅵ
ガンダム外伝Ⅶ
ガンダム外伝Ⅷ
ガンダム外伝Ⅸ
ガンダム外伝Ⅹ
ガンダム外伝Ⅺ
ガンダム外伝Ⅻ
ガンダム外伝Ⅼ
ガンダム外伝Ⅽ
ガンダム外伝Ⅾ
ガンダム外伝Ⅿ
ガンダム外伝ⅰ
ガンダム外伝ⅱ
ガンダム外伝ⅲ
ガンダム外伝ⅴ
ガンダム外伝ⅵ
ガンダム外伝ⅶ
ガンダム外伝ⅷ
ガンダム外伝ⅸ
ガンダム外伝ⅹ
ガンダム外伝ⅺ
ガンダム外伝ⅻ
ガンダム外伝ⅼ
ガンダム外伝ⅽ
ガンダム外伝ⅾ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外伝ⅿ
ガンダム外

街

の掲示板

第14回

チンチコーレ!「街」

最近投稿も減り気味
今なら掲載のチャンス!

今週の「街」でって 題「暴走市川」 栃木県・星野浩輝

ウメ「市川5日PM03:30だそうなん」 TETSU「着地点がマニアックでヨイ メイクもそれっぽいね」 ウメ「背景にもうちょっと気を遣うと、もっといい作品になったノデわ?」 TETSU「街」この投稿も盛りだくさんのデ、今なら掲載の可能性は大きいぞ!



ついに実現! チュンソフトのホームページで サタマガ掲載の役者インタビューが読める!!

●以前サタマガに掲載されていた役者さんのインタビューを見逃してしまい、大変悔やんでいます。何とか再掲載できないでしょうか?
(北海道・砂夢猫)

●「街の掲示板」の存在を知って、初めてそれを読んだときはもう連載5回目だった……。しかも、既に私の激LOVEキャラ雨宮桂馬ことあらい正和さんのインタビューをやったとのこと見たかった!
(埼玉県・潮屋点子)

●最近サタマガを買い始めたのですが、役者さんのプロフィールがすごく見たいです。
(大阪府・いちご牛乳)

TETSU「という、最近になって「街」ファンになった方々の要望にお応えします! 何とインターネットで、サタマガ掲載時の役者さんインタビューが読めるノデ!

ウメ「こうして今になって読み返してみると、懐かしいね。「街」発売直後当時、こうやって毎号カラーページで役者さんのインタビューとプロフィールを紹介していたんだよね。」

TETSU「うん。当時からすごく好評だったんだけど、インタビュー記事掲載後になってから「街」にハマる人が続出、バックナンバーを古本屋で探していますって人が増えてきて。」

ウメ「そうそう。んで、何とか再掲載できる場はないものかっていろいろ検討して、今回ついにそれが実現したってわけ。チュンソフトのホームページからアクセスできるノデ、買い逃した方は、ぜひどうぞ。」

TETSU「でもさあ、インターネットの環境が整っていない人はどうすんだ?」

ウメ「うーん、インターネットカフェとかで読むしかないかなあ。頑張ってくれたまへ!

TETSU「ところでウメ、こんなハガキが。」

●青井則生役の武沢物語さんのインタビューを必ず実現させてほしいと思います。5月29日号で「役者を辞めてしまったのでアボがとれなかった」と書いてありましたが、何とかして探し出してほしいです。ムリを承知をお願いします。
(東京都・高野勇一)

ウメ「ホント、ムリ言うなあ(笑)。もう一度、ちゃんと説明しませう。アボがとれなかったんじゃない、ちゃんと武沢さん本人に交渉しました。そこで武沢さん本人の口から「もう役者は廃業したので、インタビューには応じられない」との回答をもらったんです。」

TETSU「本人が拒んでいるわけだから、諦めるしかないでしょ。首に縄つけて引っ張り出すわけにもいかないしネ。」

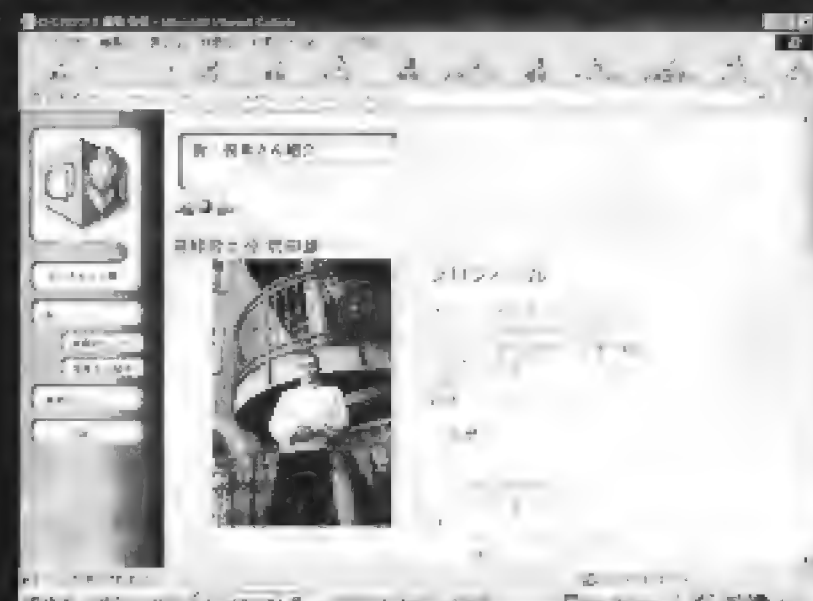
ウメ「つつわけ。高野、オレ達も悔しいよ。」

↓アドレスはココ!!↓

<http://www.chunsoft.co.jp/ja/datahints/machi/actor/>

掲載されている役者インタビュー

役名	役者名	役名	役者名
日曜日	久野真紀子	高峰隆士	増田雄一
秋山薫	谷口あゆみ	片瀬ユキ	雨宮朋絵
篠田正志	草野康太	牛尾・馬部	松田優
飛沢陽平	仲田健一	細井美子	伊藤さおり
水曜日	留美	土曜日	森川涼
雨宮桂馬	あらい正和	倉科亜美	栗林知美
秋葉美奈子	関さちよ	サギ山	ヨースケ
白峰るい子	佐藤亜里香	狐島三次	鶴見享司



担当者
通称「街バカ」

ウメ
「街」担当編集。チュンのPS参入って、そんなに頭にくる? オレは大歓迎なんだけど……

TETSU
PS版サウンドノベルは「かまいたちの夜」が気になるのだ。スーファミ版やってないから楽しみのだ。

街の人気者、集計途中結果発表!

●とにかくブーミンはまっちゃって、スーパージョッキーを見るようになってしまった(笑)。
(大阪府・天王寺奈子)

●うんちく少年、いい男! 真奈。子供はこれくらいいい。男が色気がある。たまらナイ……
(神奈川県・菊原翔)

●細井美子、友達にダイエットの話をすると聞いたので、買ってみたんです。とっっても面白かったです。(東京都・まぐちせな)

ウメ「愛知県豊田市の、前(来)子!」青ムンだけに3票も送ってくるんじゃない! 気持ちわかるけど、全部無効なのデ。」

TETSU「でもさあ、「1位のキャラはカラーページでインタビュー」とか言い出したの、ウメだろ? ちゃんと責任とれよ!」

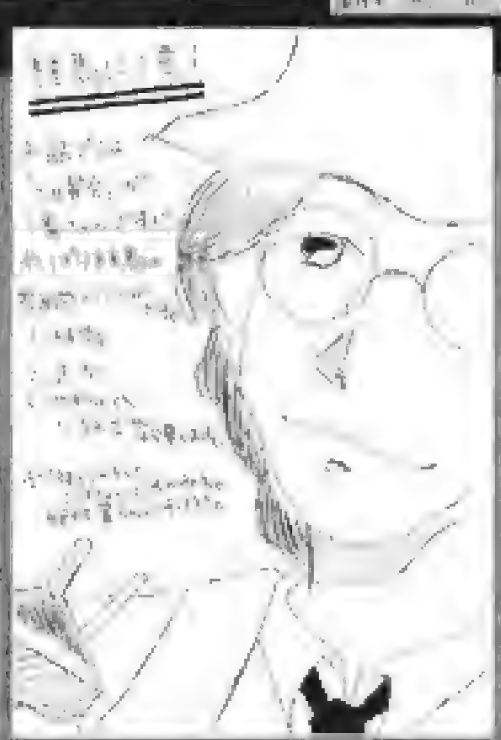
ウメ「それに関しては前向きに善処すべく検討の程を……。」

TETSU「政治家みたいないない! 早くせんな!

順位	キャラ名	順位	キャラ名
1	高峰隆士		秋山薫
	雨宮桂馬		木嵐袋郎
3	篠田正志		ガイ
4	青ムシ	14	土曜日
5	日曜日		片瀬ユキ
6	水曜日		狐島三次
7	市川文靖	17	ヌマさん
	牛尾政美		うんちく少年
9	サギ山		末永晶子
10	飛沢陽平		細井美子 他2名



神奈川県・柴田絵里
「TETSU! しおりサンは、イラストが多いわりには、人気投票ではなかなか上がってこないね」 ウメ「フエバリット/パッドエンドでも人気高いのに」



三重県・泉炬
「TETSU! 面白い女の子には、ド真ん中ストライクなんだろ!」 ウメ「泉炬よ、そうガッカリするなって。オレがいるじゃないか!」 TETSU「こら、この票は!」 泉炬「たいになって知らんがな!」

東京都・岩崎三枝子

「TETSU! トレかっどうよ?」 ウメ「あつたら集めるかも」 TETSU「レアカードはメイクを取った役者の素の写真ってのはどうよ?」 ウメ「をを、チョーそそる!」



(ギャラリー道玄坂)

街キャラを他のマンガに置き換えたりといった、パロディ系のイラストも募集中。「青ムシ抄」はネタの宝庫だぞ!



山梨県・ピーヒョロロ
↑TETSU「コレはウマイ! カバ、クマ、サギ、ウマはわかるけど、あとは誰だ?」 ウメ「エビは市川2日目AM00:20、ラクダとイノシシは馬部1日目AM10:20、同じくAM11:20のTIPで、その正体が明らかにな!



福岡県・ピーボ君
↑ウメ「警視庁のマスコミはピーボくん?」 TETSU「エ、エ、エ、ピーボくんの目をつくり返しただけなんだよ」 ウメ「あれ? 本物がピーボで……やばい!」



宮城県・木村あい
↑TETSU「美奈子だけのイラストは珍しいね」 ウメ「ゲーム中は性格のキツイお嬢様ってカンジだけど、さちよちゃん本人はいいが今ドキの女子高生だったよな。また会いたいぜ!」



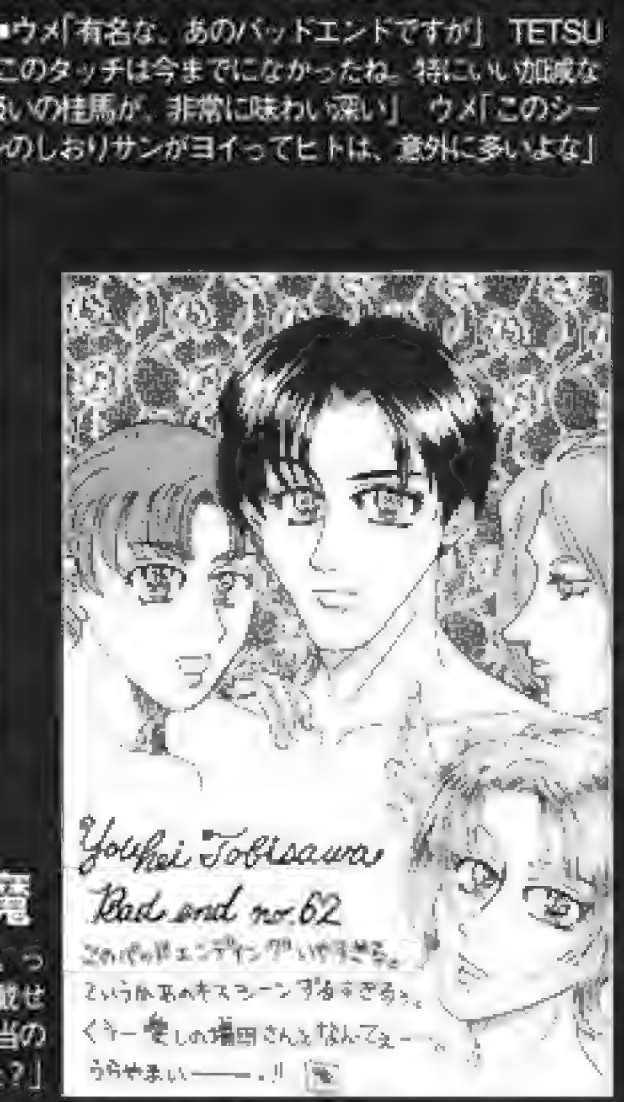
大分県・わかっぺ五郎
↑ウメ「独自の解釈で描かれた桂馬(笑)。地のトーンが細かすぎるとまぐ印刷されないから、次からは気を付けよう」 TETSU「14歳でこの画力、大物になるぜ!」

Favorite Bad End

フェイバリットバッドエンド ~イラスト編~



神奈川県・睦月めぐる
↑ウメ「有名な、あのバッドエンドですが」 TETSU「このタッチは今までになかったね。特にこの加減な扱いの桂馬が、非常に味わい深い」 ウメ「このシーンのしおりサンがヨイってヒトは、意外に多いよな」



神奈川県・陵翔魔
↑TETSU「どうも来たってカンジのイラスト。っていうか、前から届いていたんだけど、やっと載せられました」 ウメ「このシーン、桂馬の脚本担当の平松氏がウチトラで出てって、みんな知ってた?」



神奈川県・オリーブ
↑ウメ「エンディングを見る限りでは、正志は水曜日を選んでコトだよな」 TETSU「このジョーカーは誰?」



長野県・いつき
↑ウメ「ダンカンが初稿本&主演の映画『生きたい』が、ロカルノ国際映画祭で特別賞受賞だった!」 TETSU「もしかして、市川みたいな苦悩があったのかもね?」

あの場所を教えて! レストラン「プリメーラ」

TETSU「おいウメ! この間、何となく渋谷を散歩したら、偶然にもみちるとデューク浜地が食事したレストランを発見したよ。」
ウメ「ああ、馬部が2日目でみちると再会したトコだね? 公式ガイドZAP'Sによると道玄坂一丁目だけど、実際はどこだったの?」
TETSU「うん、それが意外にもあの地図とほぼ同じ場所で、桜丘のウェストほどはかけ離れてはいなかったね。しかし、これは盲点だったなあ。」

インフォメーション
(住所) 渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂
1F (TEL) 03-3464-8518 (営業時間) 9A
M~11PM (休日) 日曜 (アクセス) JR渋谷
駅南口から東急プラザの道を道玄坂方面に歩
いて約3分
※ウェストと同じく日曜が定休日なので、諸
て行く人は注意しよう ランチメニューが安く
てオススメだよ

★プリメーラ

ゲームでは
ロケ隊を探す馬部が、偶然にもみちると再会したレストランがココ。この後デュークが登場し、馬部はまたもや独りに。

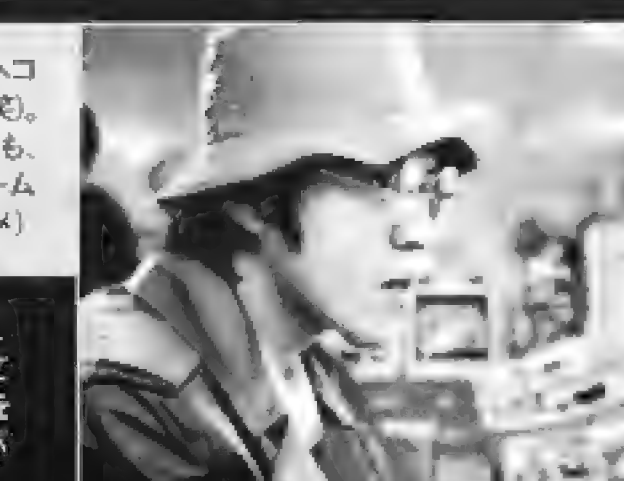
レストランは、ブリーラ道玄坂というマンションの1階にある。この建物、1階はテナントになっており、ファッションヘルスや(笑)、あのドロンが凱旋ライブを行ったお笑い系ライブハウス「ママ」などがある。

格闘ゲーム
雨宮桂馬
10月11日 AM11:00

「モータルコンバット」という、実写の格闘ゲームがあるのをご存じだろうか? 取り込みのキャラがヘコヘコと動く大味な洋ゲーなのだが、そんなカンジで「街」が格闘ゲームになったら楽しいんじゃないかなーと(笑)。ほら、選択できるキャラは8人いるし、女性キャラはいるし、リュウケンみたいに牛・馬もいるし。しかも、全面クリアしたら隠れキャラとして、主人公の親父が使用可能になるしさ。つっわけで、「街」の格闘ゲーム化希望、なんて。誰かアホなヤツはイラスト送ってこい! (文責:ウメ)

「街」の掲示板には、こんなコーナーがあります

- あの人のこと教えて!! お馴染みの役者紹介
- ギャラリー道玄坂/イラストコーナー
- FREE TALK/文字ネタ全般
- 町で見かけた「街」のヒト/あの役者さんがこんな番組に!! というタレコミはこちらへ
- The Word ~あの言葉~ /心に残ったセリフや文章で盛り上がりよう
- 「街」の人気投票/好きなキャラクターを3人書いて送るのだ
- 青ムシ抄/パロディ系イラスト
- あの場所を教えて! /気になるあの場所を紹介
- 「街」ごっこ/ゲームのシーンを自分なりに再現!
- フェイバリットバッドエンド/好きなバッドエンドを教えてください
- 「街2」はこうなる? /「街2」の予想やリクエストなど



少年少女の山語

ルーズソックス・ブルース

キョウコがその店で働こうと思ったのは、オリーブニングスタッフで余計な気を遣わなくて済むだろうと思ったからというところもあったが、何よりもまず制服がセーラー服とルーズソックスだったからで、それは高校の時からずっとキョウコが憧れていたカッコウだった。

退屈な町を出て、東京に行きたい

「地元の高校では、いわゆる『じまこいせつ』って言う感じのカッコウしてる人、誰もいなかったんです。私はやりたくてやりたくてしょうがなかったんだけど、学校が私立で規則が厳しかったんで、できなかった。専門学校の時に、その専門学校も制服だったんですけど、まあ、高校よりはそのへんの規則はゆるかったんで、一回、スカートをウエストのところまで折って短くして学校に行ってみたんです。そして年増の女の講師に『あら、パンツが見えそうね』なんて嫌味言われて、顔にきたけど、雰囲気的にやりにくくなっちゃって、結局それっきりでスカート折るのはやめちゃいました。」

キョウコは鳥取の小さな町で育った。かろうじて商店街と言えそうな800メートルばかりの通りも、夜の8時に

なると、全ての店にシャッターが下りて、真っ暗になってしまふところだ。人口は10万にも満たないソックスとコンビニは1店舗ずつあったが、まあ、比較的まし

と思える場所はそれぐらいのもので、キョウコは時間が止まったようなこの町のことが嫌いだ。『egg』や『Cawall』などの東京の女子高生が出ている雑誌をよく読んでいた。でも雑誌に載っているようなことを話題にできる友達はいない。なかつた。町を出て東京に行きたい。とずっと思っていたが、高校を卒業した時点では踏ん切りがつかなくて、思いを實行に移したのには、結局、南科衛生士の専門学校を卒業した今年の春だった。親には南科衛生士の勉強会に通うためと言った。実際、キョウコは南科衛生士協会の開く講習会や実習には、欠かさず出席している。そして、上京と同時に夜は自由ヶ丘のキャバクラで働き始めた。本当は南科衛生士でアルバイトでもできればと考えていたのだが、なかなか希望の条件に合うような働き口はなく、求人誌を眺めているうちに、たまたまその店の募集を見つけたのだ。

「お店はめちゃくちゃ楽しいです。他の女の子たちとも話が合うし、学校よりもよっぽど『ここが自分の場所』っていう感じがする。」

キョウコの東京での生活は、

新しい生活、男との出会い

まずは順調にスタートしたかのようにみえた。

キョウコがその男と出会ったのは、働き出して1ヵ月ばかりした頃だ。男は客として店にやって来た。

「とにかく嫌なヤツ。会った時は、トラップの運転手だったんだけど、その前にホストをやっていたっていうのが自慢で、でも全然私のタイプじゃなかったから適当に聞いて、『自慢するのが好きなんだ』ぐらいにしか思ってた。『キミんちの近くに來てるから』とかいう電話がかかってきて、まだその頃はこういうヤツがよくわかんなくて、『悪いかなあ』って思っちゃって、部屋に入れたら、それからズルズル付き合うようになった。」

男は程なくして仕事をやめ、日中、キョウコの部屋でゴロゴロしているようになり、そのうち洗剤や化粧品などを取り出すマルチマがい商法にのめり込んで行った。俺、すごい売ってるから、今度、地区の最高ランクの人にご飯をおこってもらおうことになったんだ。

部屋でも自慢話ばかりしているこの男のことを、キョウ

コは本当にうざったいと思った。男がどれくらい石鹸を売ったかなんていうことは、キョウコにとっても全く関心のない話だった。『お前も店の友達に売ってくれよ』と言われた

時に、絶対にこいつに出て行ってもらおうと決めた。まだ言えないでいるが……。

キョウコは今、妊娠している。男の子もだ。そのことを考えると、気持ち悪くて、

鳥肌が出る。妊娠のことを男は知らない。「早く産ろさなければ」。

キョウコの初めての東京の夏は、もうすぐ終わろうとしている。

東京で暮してみたい！ それは地方に住む多くの少年少女にとって夢である。夏休みで東京に遊びに来た人、進学や就職で4月に上京して来た人、初めての東京の夏はどうでしたか？ いい思い出はできましたか？



写真／ホンマタカシ ※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

略してモめ
第2回

きもちわるいゲームおたく男が、女性にモテまくるようになるために、
**モテるおたくは、
ふつうのモテる奴よりもモテる!**

キミはモテないから
おたくに逃げてはいな
いか?

さて、いま、このコ
ラムを読んでいるあな
たは「モテたい人」で
あろうか?
そうでもないや、つ
て人(もうモテてる人
とか、完全に諦めてる
人とか、べつにそんな
ことに興味ない、つて
人)は、このコラムを
「あは」とも思いた
い。読んでいただきたい。
「ふーん、モテたいつ
て思ってる人ってなん
とまあ、いろんな努力を
しなくちゃいけない
大変なことよ」などと
笑っていただいても結
構。

ひたすら歩いていけ。
もしくは、ともに歩い
ていこう。もしくは、
おれのことでもミチビ
いてくれ。

つらいばかりではな
い。もちろん「モテて
る人生」は、この世の
極楽であるらしいのだ
が、それ以前の「モテ
ようとして、いろいろ
苦しむこと」は、じつ
は一本筋などの誌面
あまり大きい活字で記
述することばはばから
れるが)たとえばその
へんのつまらんゲーム
なんかより、はるかに
面白くて楽しいことな
のだ。

人とのコミュニケーション
を、そんなには恐
れないおたくである。
自分に自信を持ち、自
分がコミュニケーション
したいと感じた相手
と、ちゃんとコミュニ
ケーションする。

めにはラブリーなギ
ャルゲーにハマッてる場
合ではなく、たまには
キヤバラなどに出か
けて、ナミミの女の
子から嫌われてみたり、
自らがられてみたり、す
るべきよ。



イラスト/鈴木みそ
※読者のみなさんの「俺はこんなふうにはモテない」「こんな
ふうにはモテるのが夢」ってお便りを、郵送なら編集部宛付、
Eメールなら筆者のアドレスYRI03072@nitty
serve.or.jpまで。

「二村ヒトシ」
1964年生まれ。AV
男優で監督。著書に「す
べてはモテるためである
(KKロングセラーズ)」、
9月2日(水)夜7時、
新宿のロフト・プラスワ
ン(〒103-3205)68
64で、AV女優や風
俗誌などのエッチな美女
のみなさんと、ひたすら
猿轡をする、というイベ
ントがあります。

今年の夏は涼しいです
ね。ところで、このコ
ーナーでもお馴染みの
ホンマタカシさんのゲ
ームセンターの写真が
「アサヒカメラ」とい
う雑誌の9月号にまと
まって載っています。
興味のある人は見てく
ださいね。



サムシング吉松、ゲーム人生を語る!

セガのゲームの好きなところは、まあ
一言で言えば「秀でているところと、ダ
メな部分の絶妙なバランス」ということ
でしょう。「これはスゲーよ」っていう感
動のあるソフトがセガにはいっぱいあ
った。全部が素晴らしい、百点満点って
いうわけじゃないんですけどね。マークⅢ
の「スペースハリアー」とか、本当に驚
きましたもん。なんかガクガクしてたけ
ど(笑)。最近はそのようなタイトルが少
なくなっちゃって、ほかのメーカーと変
わらないよっていうのが多くて、残念なん
です。もちろん、「バーチャファイター」
は文句なしにすごいと思いましたが、
だからドリームキャストで、その辺の
「セガらしさ」がバンバン復活してくれ
たらと思いますね。

ガラクダ
頂上作戦
第6回

ディーブ・オタクカルチャーの世界
コミケで赤ザク『シャア専用』が脱水症状スレスレ

今年の夏は夏らしさが
不足してるぞ

もう夏も終わりで
あ。しかし今年の夏
は何なんだ。梅雨が長
いと思つたら梅雨前線
がそのまま停滞前線に
なつてしまった。何か
蒸し暑いばかりで夏
らしくないぞ。やたら
雨降るから洗濯物が溜
まる。まあ、私の家
はクーラーがないから
涼しいのは助かるんだ
けれど、それもある
夏らしい感じが不足し
てるよなあ。夏デフレ
もつと憂を……、つて
な感じ。

もう梅雨の次は秋に
なつてしまふのではな
いのだろうか、このま
ま何年間も、こうする
つもりだ日本の夏。蚊
取り線香とTシャツの
立場はどうなる? 飯
島直子と結婚してしま
つたらいいの。そう
いうもんじゃないだろ
う。そういえば今年
は冷やし中華を食って
い……。

めて衣装だけでもと思
い、Tシャツを買いに
町へ出かけた。我々が
ら安上がりな夏である。
で、Tシャツ求めて
渋谷の町をウロチョロ
しているところデモな
いものを発見! 赤地
に白抜きで「シャア専
用」とプリントされた
Tシャツが売られてい
たのだ。これは買いた
い。私に迷いはなかった。
とりあえず「シャア専
用」を購入。やはり量
産型よりもエリート心
をくすぐられる。何か
特権階級になったよう
な気分。小学生の頃、
ガンダムごっこでリッ
クドムばかりやってい
た自分のコンプレック
スが解消されてしま
いそう。これで今日か
ら私もシャア専用機に
なれる。

それにしてもこのT
シャツ、どうしてくれ
ようか。町で着て歩く
のは当然だが、それよ
りも楽しい場所であ
る。見せびらかせたい
のだから。私は考えた。
こりやあ安上がり!
Tシャツ一枚で
目立ち度抜群

「そうだ、コミケだ。
コミケなら目立つ」。



イラスト/町野愛丸

クローラーはあるはず
なのだが外のは涼し
い。せめて衣装だけ
も夏らしく思つてT
シャツを買ったのに本
当に夏になつてしま
った。暑い、本当に暑
い。暑いのせいか赤
い色は熱を余計に吸
収するよう
な気がする。
夕方には脱水症状
スレスレのシャア専
用の私がいた。プ
ール、行
きたい……。

鶴岡法彦

1973年生まれ。文
筆を中心に活動中。編著書
に「新世紀の迷宮」(電
撃文庫)、「アスペクト」
「呪われたマンガファン」
「ジャパンミックス」。



知 牙 智
の
ハートに
タッチー ジョ
Vol.23

8月も終わりですね～。夏は
しっかり楽しみましたか？ 私
は近所の盆踊りに行って、ちょ
っとだけ気分は夏でしたー(笑)。

さて、9月の頭から、私はオリジナルビデオ第2弾の撮影に入ります。第1弾の「ひたすら声優志願」から1年半、今年の12月に発売予定です。今回もいろいろとタイトル案があがりました。「ひたすら声優志願Ⅱ」にしようとか、「いまさら声優志願」はまずいよねーとか。他にもいろいろあがりましたが、今のところ「危険な読書」っとなりました。今回、私は図書館に勤める、本が大スキな女の子……私と正反対の役を演じます(笑)。ぜひ観てくださいね。

お話は変わって……最近の私の病気を聞いてください(笑)。どんな時でもジョギングを欠かさないことも、あいかわらずビヨーキと言われてますけど(笑)。最近は買い物病とでもいうのでしょうか……。見るだけのつもりで入ったお店なのに、10分後には何かしら手におみやげを持っているんです。もちろんお金はちゃんと払いますヨ(笑)。今は、Tシャツを買うのにハマっています。Tシャツは家でしか着ることがないのに、2～3回買ってしまったらクセになってしまいました。ここ2カ月で買ったTシャツの数は、30枚以上50枚未満だと思います。でもねー、私にはお姉さんが3人いる

ので、結局はみんなで分けてしまおうんですヨ。そうすると、またまた自分のTシャツの数が減ってしまって、着もしないのに欲しくなってしまうんです。誰かー、こんな私の病気を治してくれー。だって……たくさん持っていると安心するんだもん(笑)。

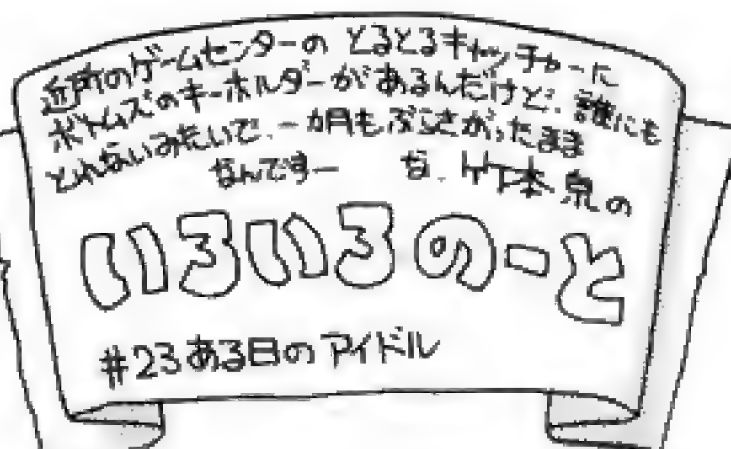


イラスト／橋本 遊

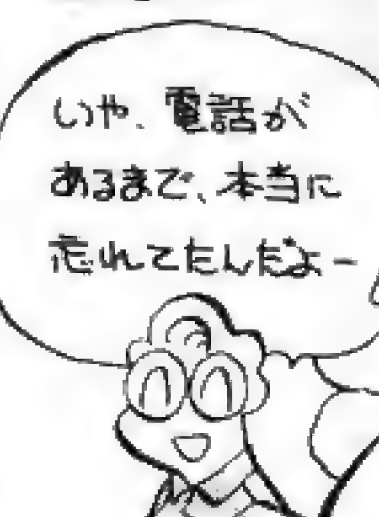



さくらいとも 71年9月10日生まれ 千葉県出身 血液型AB型
88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information 今年の1月に上演された「ジルバ」に続く、桜井智主演、朝倉薫演劇団98本公演が決定！ タイトルは「ガラス工場にセレナーデ」。91年に上演中止になった作品が、10月14日～10月18日、新宿のシアターサンモールで、ついに幕を開きます。チケットは前売り4,500円。チケットぴあにて発売中です。

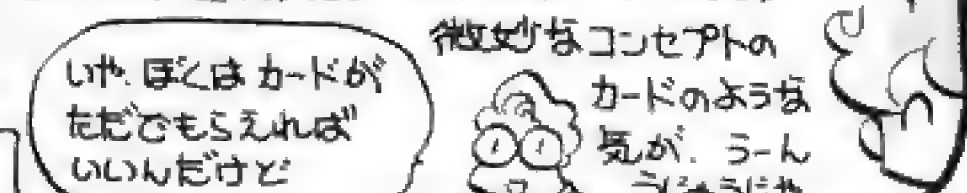


ふわけで
ホリアロのアイドル
吉井 伶の
トレーディングカードの
シリーズ用に
イラストを9点
描きました。



だってアイドルって
全然興味がなかったんだよー  きゃほり
ゆかり
ないよ

それはともかく
彼女のファンは、買ったトレカの袋の中から ほくの
イラストのカードが出てきたら なんだこりゃと思うん
じゃないのかなー。だからと言って ほくのファンは
このカードを買ったりしないよねー。けっとう



たけもといずみ：まんが家
ゲーム全然してませーん せーん

夏はどこへいった…

Vol.
23



黒川文雄プロフィール。1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM 2 研にて「VF シリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

暑い…でも天気予想によると今年は冷夏らしいのだが……。梅雨明け宣言も出たが、あまりはっきりしない天気であうとうい。なんとなく「夏を通り越して秋が来た」っていう感じだよな。ゲームマーケットも同じような状況だ。暑い(熱い)ことは暑い(熱い)が、はっきりしない天気、晴れのち曇りって…そんな感じだ。暑い(熱い)のはホンのひと握りのソフトで、それ以外はすっかり冷夏って感じかな。例年は夏休みをターゲットとしてゾロゾロとソフトがリリースされるものなのだが、リリースはされているものの千本台のイニシャル発注ではメーカー側もたまったもんじゃないうろ…。まあ、冷静に考えてみればス

ーファミ時代の発注量が大幅に常軌を逸していたわけだ。それから考えれば今はマトモな時代になったのかもしれない。あるいはユーザーも目が肥えて、ヘボいソフトにダメされなくなったのかもしれない。一度ペテンにかかったユーザーはそう簡単にはココロを開いてくれないという意思表示か…。中古販売問題も大事かもしれないが、ユーザーを見失っている部分もあるんじゃないか……。

そんな中で明るい(?)話題は「Dreamcast」だ。この不景気を吹き飛ばす大きな商材となるか否かが世間の注目を集めている。でも失業率が過去最悪の4%台に達している今、果たして需要を喚起できるかが大きなカナメとなろう。

このあいだ、あるソフトメーカーの宣伝担当者と対談をした際に言っていた言葉が印象に残った。それによると日本人とアメリカ人の国民性の違いみたいなものだが、仮にアメリカ人はディズニーランドへ行ったとしたら思う存分、その場の気分に浸って楽しむ、それは大人げないと思われるくらいハジけるそうだ。一方日本人はどうかというと、やはりココロのどこかに恥や照れがあつてなにかしら「浮いている」そうだ。…確かにそうかもしれない。日本人

はすべてを忘れて一心に楽しむことができないのかもしれない。別にそれをゲームの世界にたとえるつもりはないのだが、要はどれだけ夢中にさせてくれるソフトがあるかということだ。最近では確かにソフトのリリースも一時期よりは減ったが、それにしても本当にプレイヤーを意識して作品を制作しているのか…と疑問を持たざるを得ないソフトが多い。自分で自分のクビをしめているような気さえしてくる。本当の熱さ(暑さ)はまだこれからかなあ……。

Information

本当に暑い(熱い)のはどこか? それはマネージャーに明け暮れるゲームスクールなのか……。雨後のタケノコのごとく氾濫するゲームスクール。果たして本当に役に立つのか……。知り合いに卒業生はいないぞ。それとコイツが講師? 校長? って思うものもある。でも、本当にスゴイ人はいちいち教えてくれないよな。誰か卒業生がいたら教えておくれ!

池袋サラのバーチャクラッシュ

Vol.
57



本名吉嶺豊彦。1965年12月3日生まれの32歳。出身地は大阪府。育ちは関東一円。本職ゲームプログラマー&ディレクター。実はこの業界、16歳の時からいたりするのは結構知られていない。代表作は…またの機会にゆくりと。ていうか移植モノが多いです。

いや、なんつーかできましたよ「御意見Ⅱ」。またまた賛否両論ありそうな出来に仕上がったけど、俺自身が遊んでて面白んでまあいいや、って感じ。そのうち体験版とかも出まわると思うんで一度遊んでやってくれ。

★

で、今回の「御意見Ⅱ」に限らず、今までいろんな作品を作ってきてやっぱり感じるのがパブリシティーの重要さ。どうもウチのクライアントは宣伝とかに金をかける気は毛頭ないらしい。

きょうび、どんな良作のソフトができて、それを世間に教えるような宣伝しなきゃ売れないと思うんだけどなあ。どうですかねえ>上層部。

まあそんな思いもあって、今回はそんなに力入れなくてもいいものを作ろうかと思ってる。宣伝とかしなくてもそこそこ売れるやつね。ホントはやっぱり格闘ゲーム作りたいんだけど、現状じゃあ作りたくても作れないからね。ま、充電期間っツーことにしておこう(笑)。

★

さて、「御意見Ⅱ」も終わったことだし、コレ書き終わったら裕クンと一緒に離れ小島にでも行く予定。といっても海外ではなく、一応東京都らしいんだけどね。そういえば、裕クンって海見たことないんだよなあ。どんな反応をするか楽しみだ。

★

ていうか、ゲーセン行ってないなあ。ホントに面白いゲームって最近ないなあ。こりゃ面白れえ! ってゲームあったら教えてほしいところ。

「KOF'98」が面白いっつー噂もあるんで、この際、毛嫌いしていた2D格闘でもやってみるか(笑)。でもどーせ弱いんだろうなあ。

今週の裕クン

最近のお気に入りにはビートマニア。商店街に買い物に行ったりなんかすると「ビート! ビート!」とこの俺がゲーセンに引きずり込まれるし。家でも、ビートマニアのCDに合わせて踊りまくり。好きだねえホント。とりあえずPS版は買わされます。



Information

プレイステーション版「御意見Ⅱ」が完成しました。詳しくは専用ホームページ<http://www.mediamuse.co.jp/goiken/>にて公開しています。御意見、感想なども受け付けていますので一度ご覧になってはいかがでしょうか。次回作はDCとWindowsの同時開発の予定。ちなみに格闘ゲームではありません。

完全保存版

サターンTMの裏技を 完全網羅

後編

と～わまで

裏技・超テクニック・秘データ、サターン対応
ゲームタイトルのあるゆる隠し要素を完全収録。
2号連続でお届けした裏技大特集がついに完結す
るを。ここにサタンの裏技の歴史が極まる！

TECHNIQUE LABORATORY

前・後編あわせ
482

タイトル

全1501
スタ収録

と

THOR ～精霊王紀伝～

●短剣の必殺コマンド

方向ボタンをキャラクターの前、後、前の順に押してBボタンを連打すると3回まで連続攻撃が出せる。また、方向ボタンを1回転したあとにBボタンを押すと周囲の敵を一掃できる。

●長剣の必殺コマンド

方向ボタンを1回転させ、キャラクターの前、後、前に押したあとBボタンを押すと連続攻撃が出せる。また、ダッシュ中にBボタンを押しても攻撃できる。

●弓の必殺コマンド

キャラクターの逆方向の方向ボタンとBボタンを同時に押すと、矢を高く遠くに飛ばせる。また方向ボタンをキャラクターの前、後、前に押したあとBボタンを押すと一気にたくさんの矢が放てる。

●つえの必殺コマンド

方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBボタンを押すと敵に大きなダメージを与えられる。またジャンプボタンを押したままBボタンを押しても高いダメージを与えられる。

●2人同時プレイができる

Zボタンを押して武器を選択する状態にし、1P側でLを押しながらXを押してすぐにLボタンを放す。すると、体が離れた主人公が現れて2P側で操作することができる。ただし、2P側では精霊を呼ぶことができず、同じコマンドを入力すると自滅してしまう。

●追加オプション

ゲームを1回クリアすると、オプションに難易度設定とランキング(クリアタイムなどのデータを見ることができる)の項目が追加される。

●ボスを倒して経験値稼ぎ

水の精霊デイトを仲間にしたら、1度クリアしたダンジョンの精霊を仲間にした部屋へ行き、デイトのバブルショットガンで燃えている炎を消す。その後、ボスの部屋に行くと、1度倒したボスが復活している。炎が消えている間は、部屋を出るたびにボスが復活しているの、経験値を楽に稼ぐことができる。爆弾かイフリートを使えば炎は再びつけられる。

TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)

●ステージ強制クリア

スタートボタンを押した後で、方向ボタンの下を2回押し「Exit to Title」の画面を出す。この場所でZ、Y、Z、Y、X、Xの順にボタンを押し、さらにXとスタートボタンを同時に押す。入力に成功すると「はぁ～」という声がかして、その後

Cボタンを押すことで現在プレイしているステージが強制クリアできる。

●すべての武器が無制限に

ゲームを一度クリア(最終ステージの時点でセーブをしておく)し、その後、最初からゲームを始めると、手に入れた武器がすべて弾数無制限になる。

●飛び込み前転ができる

上とLとAボタンを同時に入力すると飛び込み前転になる。

同級生if

●コスプレができる

国業はばあの家に行き、「はい」か「いいえ」のどちらかを10回連続で選ぶ。すると、11回目からコスプレはばあになり、1回100円でエンディングを見た女の子が1戦のコスプレができる。なお、四次元の家へ行き、1万円を払えば元の姿に戻ることができる。

●日給1万円のアルバイト

所持金が2万円以下の時に相原建設の新社屋工事現場に行く。すると、1万円の報酬がもらえるアルバイトができる。ただし、このアルバイトをすると、24時間経過してしまう。

●部屋のBGMをセレクト

卓上の部屋にあるCDコンボをクリックすると、部屋にいるときのBGMを変更できる。ちなみに用意されているBGMは全部で3曲。

●秘密の家

先負町の古いばあの家がある区域の中央に、無料でゲームのヒントを教えてくれる秘密の家がある。この家には、この区域の左側の隠し通路から、行へまっすぐ進むと入ることができる。

●タイトル画面が変わる

電源を入れて画面が白くなる直前からLとRとXとYとZボタンを同時に押し続ける。すると、タイトル画面の背景にちびキャラの女の子が登場する。また、ゲームに登場する17人の女の子全員のベストエンディングを見ると、タイトル画面に竹井正樹描き下ろしのビジュアルが表示されるようになる。また、この状態でゲームをスタートすると、LかRボタンを押すことでセリフを何回も聞くことができる。

●壁紙の家

プレイ中に、秘密の家に1回以上行き、なおかつ四次元の家(左側の)時間に戻すほうで1万円の罰金を払う。この条件を満たしたら、いったんデータをセーブし、桜木舞、桜木京子、田中美沙、鈴木美穂、黒川さとみ、仁科くるみ、高野みどりの7人のいずれかの女の子のベストエンディングを見る。すると、自動的に適当なデータをロードして左側の四次元の家が壁紙の家になる。ここでは、メッセージ表示部分のバックに、エンディングを見た女

の子の壁紙を入れてもらえる。

●主人公が自動的に歩く

マップ画面でスタートボタンを押し、縮小マップにする。そして、行きたい場所をカーソルで指示してAかCボタンを押すと、主人公が自動的に目的地まで歩いていく。

同級生2

●ムービーがすぐに始まる

ゲームを立ち上げて「エルフ」のロゴが出たらLとRボタンを両方とも押したままにする。すると、プロローグ後のムービーがすぐに始まる。

●壁紙が変わる

ハッピーエンドでのゲームクリアを達成すると、次のプレイから、壁紙を学校の美術室にいる壁紙仙人が変えてくれる。

峠KING THE SPIRITS

●Type Gが使える

全3コース36ヒートをすべて制覇したあと、フルカウンターコースを走行すると、喫茶店の駐車場に黒い車が停まっている。この車にぶつかる、自分のマシンが入れ替わり、そのままゴールすると「Type G」というマシンが使えるようになる。なお、このマシンでプレイすると、BGMが山本リンダの「どうにもとまらない」になる。

●Type G&H使用コマンド

カーセレクト画面で「Type D」にカーソルを合わせてLとRとYボタンを同時に押しながら方向ボタンの右を押すと、「Type G」の車が選択可能になる。このあと「Type G」にカーソルを合わせてもう1回同じ操作を行うと、さらに「Type H」の車も選べるようになる。

●Type Gの最強チューン

「Type G」をチューンする時に、お守りだけを選択する。すると、加速、最高速、クリップ力が全車種の中で最高になる。

●ジムカーナができる

モードセレクト画面で各モードにカーソルを合わせ、Bボタンを1回ずつ押す。そして、タイムトライアルモードのコース選択時に1P側のXボタンを押しながら決定する。するとジムカーナのコースでプレイすることができる。

●リプレイの視点を変更

レースが終わったあとのリプレイで、「REAR」にカーソルを合わせて方向ボタンの左を押す。すると、リプレイの視点がドライバーの視点に変わる。また、同じような状態で方向ボタンの左を2回押すと左後ろ側からの視点になる。

●空が変わる

VSバトルかタイムトライアルで、特定のボタンを押しながら周回数を決定すると空

が変化する。Yボタンを押しながらだと雲1つない青空に、Zボタンを押しながらだと夜空に、LとBボタンを同時に押しながらだと雲のある青空に、RとBボタンを同時に押しながらだと夕暮れ空になる。

●自己タイムをチェック

タイムトライアルで好きなコースを走ってゴールする。このあとリプレイ時にポーズをかけてXボタンを押すと、各チェックポイントでの自分のタイムなどを見ることができる。

峠KING THE SPIRITS2

●隠し車種出現方法

キングバトルモードのエンディングを見たあと、CAR SELECTからMODE SELECTまで戻り、MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見てからMODE SELECT画面に行く。そこでスタートボタンを押しながら、方向ボタンを下、上、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、の順に入力する。エンジン音がしたら成功、「隠し車その1」が出現する。また、1回エンディングを見たデータを読み込んで同様の操作をすると、「隠し車その2」が出現する。

●5台の隠し車種出現方法

キングバトルモードのエンディングを見たあと、「KING BATTLE」を選んでクリアデータを選択。MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見てからメニュー画面へと戻って、スタートボタンを押しながら、方向ボタンを上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右の順に押す。エンジン音がすれば成功。1回エンディングを見たデータを読み込むことにより、「Type C」「Type M」「Type O」「Type R」「Type S」が、それぞれ「Type C」「ネコチョッパー」「ブレイリードッグ」「UFO」「ハリヤー」にチェンジする。

●敵車のスピードを調節する

MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでXとYとZとスタートボタンを同時に押しながら、方向ボタンの上を押すと敵車のスピードがアップ、下を押すとスピードがダウンする。

●車のデザインが変わる

MAGAZINEモードで全誌の広告を見たら、各レースモードに入ってポーズメニューを開く。そこでXとYとZボタンを同時に押しながら、方向ボタンの左を12回押してポーズを解除すると車のデザインが「カーモード」のものに、同様に右を12回押してポーズを解除すると、車のデザインが「ノンシェイドモード」のものになる。再びポーズメニューを開いて上記のコマンドとは逆の方向に方向ボタンを6回入力すれば元の状態に戻る。

●全車種を使用可能にする方法

MAGAZINEモードですべての雑誌の

広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでLを押しながら方向ボタンを上、下、上、下、上、下、上、左、右、左、右、左、右、右、の順に押す。入力に成功するとエンジン音がして、各レースモードですべての車種が使えるようになる。

●ゼロヨン&ゼロセンモード

MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでRを押しながら方向ボタンを上、上、上、上、上、上、上、上、下、左、下、右、下、左、下の順に押す。入力に成功すると、フリーバトルモードでゼロセンレースを、VSバトルモードでゼロヨンレースをプレイすることができるようになる。

●月面感覚走行モード

MAGAZINEモードで全誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでXボタンを押しながら、方向ボタンを上、下、右、左、上、上、左、右、右、右の順に押す。入力に成功するとエンジン音がして、フワフワと不思議な無重力感覚の走行を味わうことができる。

●ディストラクションモード

MAGAZINEモードで全誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでYボタンを押しながら、方向ボタンを左、左、上、左、右、右、下、上の順に押す。入力に成功すると、車のダメージがたまるとエンジンから煙が出るモードになる。

●コミカルレーシングマシンに変身

MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見たあと、MODE選択画面に行く。その画面でZボタンを押しながら、方向ボタンを左、右、左、右、上、下、上、下、右、左、下、上、右、下、左の順に押す。入力に成功するとエンジン音がして、車がコミカルなマシンに変身する。

闘哭 そして…

●ゲーム中に見たグラフィックをもう一度見られる

一度ゲームをクリアするとタイトル画面に「記憶の彼方へ…」という項目が追加され、ゲーム中に見たグラフィックを再び見られるようになる。

●全イベント+おまけグラフィックを見られる方法

ゲームを何度もクリアして、スタッフロールを合計20回以上見る。すると、ゲーム中で使われた全イベント画面、未使用グラフィック、おまけCGを見られるようになる。

闘神伝S

●究極奥義の簡易コマンド

体力ゲージが点滅している時に、LとRボタンを同時に押すだけで究極奥義が発動する。

●3人の隠しキャラの使用法

タイトル画面で上、下、上、下、右、左、右、左、スタートの順にボタンを押す。入力に成功すると「負けないモン!」というエリスの音がして、キャラ選択画面にガイアとショウが出現、使用可能になる。さらに、キャラ選択画面でショウにカーソルを合わせて上を押しながら決定すると、クビードーを使えるようになる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

ガイア 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
炎の雷	↓ ↓ ↓ +X (Y)
氷の雷	→ ↓ ↓ +X (Y)
風の雷	↓ ↓ ↓ +X+Y
地の雷	→ ↓ ↓ ↓ +X+Y
神々の雷	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X+Y+B

ショウ 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
烈空斬	↓ ↓ ↓ +X (Y)
飛翔斬	→ ↓ ↓ +X (Y)
炎昇斬	→ ↓ ↓ +X+Y
流星脚	(ジャンプ中) ↓ ↓ ↓ +A (B)
月光牙	↓ ↓ ↓ +A (B)
龍撃弾	↓ +A (B)
万鬼猛襲剣	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +Y
炎魔烈襲剣	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +Y+A

クビードー 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
ゲイルシューター	↓ ↓ ↓ +A (B)
キャノンクラッシュ	→ ↓ ↓ +X (Y)
空中ゲイルレイサー	(ジャンプ中) ↓ ↓ ↓ +X (Y)
イージスウォール	↓ +X+Y
ミラージュセイバー	↑ ↓ ↓ +B
ファントムブレイド	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X+Y

●列伝ビジュアルモード

2P側のコントローラを使い、タイトル画面で上、右、下、左、上、右、下、左、スタート、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると画面が真っ暗になり、キャラとステージとシーンのビジュアルが選べる画面が表示される。そこでは方向ボタンの上および下でキャラクターを、Aでシーンを、Bでステージを選択することができる。

●新コスチュームでプレイ

キャラクター選択画面で、方向ボタンの下を押しながら、エイジ、ソフィア、エリスのいずれかを選択すると、通常とは異なるコスチュームでプレイできる。

●フリーカメラモード

プレイ中にポーズをかけて「OPTION」を選択。つぎに「EXIT」にカーソルを合わせてLとRボタンを同時に押す。するとフリーカメラモードになり、方向ボタンでカメラ移動、LかRボタンで回転、Yボタンでズームイン、Zボタンでズームアウトができる。なおAまたはB、C、スタートのいずれか1ボタンを押すと

ポーズ画面に戻る。また上記の操作を行ったラウンドに限り、ポーズをかければ自動的にフリーカメラモードになる。

●簡易必殺技コマンド

特定のコマンドを入力することで、通常よりも簡単に必殺技を出すことができる。各キャラクターの必殺技コマンドは、以下の表を参照。

エイジ 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
烈空斬	↓ ↓ ↓ +X (Y)
飛翔斬	↓ ↓ ↓ +X (Y)
流星脚	(ジャンプ中) → ↓ ↓ +A (B)
龍撃弾	↓ +A (B) (ノーマルと同じ)
百鬼猛襲剣	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B
炎魔烈襲剣	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B (X+Y)

デューク 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
オーガスラッシュ	↓ ↓ ↓ +X (Y)
サザンクロス	→ ↓ ↓ +X (Y)
デス	↓ ↓ ↓ +X (Y)
ヘルムクラッシュ	(ジャンプ中) ↓ ↓ ↓ +X (Y)
ジ・エント	→ ↓ ↓ ↓ +X+Y (A+B)
ラ・フィン	→ ↓ ↓ ↓ +X+Y

ホー 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
暴発破	↓ ↓ ↓ +X+B (Y+B)
曇々発破	(ジャンプ中) ↓ ↓ ↓ +X+B (Y+B)
鳴破烈	→ ↓ ↓ +A (B)
暴怒呼喚	→ ↓ ↓ +X (Y)
のびる斬り	→ +X (Y) (ノーマルと同じ)
轟雷発破	→ ↓ ↓ ↓ +X+Y
暴風鈴虎	→ ↓ ↓ ↓ +Y+B
曇々班々轟班々	→ ↓ ↓ ↓ +A+B
天地激突	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B+X+Y

ラングー 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
嵐と大地の怒り	↓ ↓ ↓ +X (Y)
大地の目覚め	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B (X+Y)
大地の怒り	↓ ↓ ↓ +A+B (X+Y)
大地の雄叫び	↓ ↓ ↓ +A+B (X+Y)
大地百撃	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X+Y
大地撃沈弾	↓ +A+B+X+Y

カイン 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
フニックスラッシュ	↓ ↓ ↓ +X (Y)
デッドリーレイス	↓ ↓ ↓ +X (Y)
ショルダークラッシュ	→ ↓ ↓ +A (B)
レイジングタン	(ジャンプ中) → ↓ ↓ +A (B)
ヘルズインフェルノ	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X+Y
レインボースラッシュ	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B (X+Y)

ソフィア 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
サンダーリング	→ ↓ ↓ +X (Y)
オーロラウェーブ	↓ ↓ ↓ +X (Y)
ラトルスネーク	↓ ↓ ↓ +X (Y)
コールミークイーン	→ ↓ ↓ ↓ +A+B
サラマングー	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X+Y
高笑い	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B+X+Y

モンド 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
豪力天舞	↓ ↓ ↓ +X (Y)
豪力風神	↓ ↓ ↓ +X+Y (A+B)
豪力雷神	(ジャンプ中) ↓ ↓ ↓ +X (Y)
疾風上段突き	↓ ↓ ↓ +X (Y)
疾風下段突き	↓ ↓ ↓ +A (B)
超力太極拳	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X
狂力邪紅烈舞	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +X+Y

エリス 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
ホーミングスワロー	→ ↓ ↓ +A (B)
シッフルダンシング	(ジャンプ中) → ↓ ↓ +A (B)
リアークウィンド	↓ ↓ ↓ +X (Y)
アークスラッシュ	(ジャンプ中) → ↓ ↓ +X (Y)
愛・リボン	→ ↓ ↓ +X
フレンチキッス	→ ↓ ↓ ↓ +A+B (X+Y)
スターダストナイト	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +A+B

闘神伝URA

●ボスキャラクター使用法

「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、B、Z、X、Y、Cの順にボタンを押す。すると、ボスキャラクターのボルフと闘神兵が使用できるようになる。各キャラクターの必殺技コマンドは以下の表を参照。また、ゲーム中にポーズをかけてZボタンを押せば、表以外の技コマンドを見ることができる。

闘神兵 技表(ショウも共通)

必 殺 技	コ マ ン ド
烈空斬	↓ ↓ ↓ +武器
飛翔斬	↓ ↓ ↓ +K
流星脚	↓ ↓ ↓ +武器
月光斬	↓ ↓ ↓ +K
飛翔斬・改	→ ↓ ↓ ↓ +武器
飛翔斬・改	→ ↓ ↓ ↓ +武器
流星脚	(空中で) ↓ ↓ ↓ +K
月光斬	↓ ↓ ↓ +K
龍撃弾	↓ +K
地獄極楽門	Z+C
万鬼猛襲剣	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +強武器
炎魔烈襲剣	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +強K

ボルフ 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
死滅斬	↓ ↓ ↓ +武器
鬼神斬	↓ ↓ ↓ +武器
狂雷爆	→ ↓ ↓ ↓ +K
回転疾風斬	→ ↓ ↓ ↓ +K
虚空斬	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +強武器
闘時狂殺	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +強武器
剛拳打落命印	Z+C
邪龍剣舞	→ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +強武器
豪・境滅剣	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +強武器

●闘神奥義をいつでも出せる

「ボスキャラクター使用法」の裏技を使って、ボルフと闘神兵を使用できるようしておく。その後、「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、Z、C、X、B、Yの順にボタンを押す。すると、ZとCボタン(一発必殺技ボタン)を同時に押すだけで、いつでも闘神奥

義を出せるようになる

●隠しキャラクター使用法

「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」のコマンドを入力した状態で「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、Y、C、X、B、Zの順にボタンを押す。すると、ショウとヴァーミリオンを使用できるようになる。また、ゲーム中にポーズをかけてZボタンを押せば、表以外の技コマンドを見ることができる。※ショウと闘神兵の技は同じなので「ボスキャラクター使用法」の項目を参照のこと

ヴァーミリオン 技表

必 殺 技	コ マ ン ド
メガフォーム	↓、←+武器
破壊かけ	←、→+武器
ビスマーク	Z+C
ヴァーミリオン	↓、→、←+強武器

●「URA MODE」をプレイできる

「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、B、Z、X、Y、Cの順にボタンを押してWOLFを使用できるようにする。そして同じ画面でA、B、C、C、X、Y、Z、Zの順にボタンを押し、「1P GAME」にカーソルを合わせて、RとYボタンを押しながら決定すると「URA MODE」をプレイできるようになる

●ショウが登場

難易度をレベル4以上に設定して「1P GAME」をノーコンティニューでクリアする。すると、スタッフロール終了後に「BONUS GAME」と表示され、隠しキャラのショウと闘うことができる

●ヴァーミリオンが登場

難易度をレベル5以上に設定して「1P GAME」をパーフェクト勝利＆ノーコンティニューで6回以上クリアする。すると、スタッフロール終了後に「BONUS GAME」と表示され、隠しキャラのヴァーミリオンと闘うことができる

●復活のセリフ

難易度をレベル4以上に設定し、ノーコンティニューでボルフとの対戦まで勝ち進む。ここでボルフに負けると、1回だけ各キャラの復活のセリフを聞くことができる（隠しキャラには復活のセリフはない）

●タイトル登場パターンが増える

タイトル画面でA、B、B、C、C、Cの順にボタンを押す。すると、タイトルロゴの登場パターンが2種類に増える

●タイトル画面の背景が動く

あらかじめ、「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」のコマンドを入力しておく。そして、タイトル画面でA、X、B、Y、C、Z、L、Rの順にボタンを押す。すると、コントローラの方向ボタンと各ボタンを使ってタイトル画面の背

景を動かせるようになる

●URA OPTIONが追加

タイトル画面でOPTIONにカーソルを合わせ、LとXを押しながらスタートボタンを押す。すると、「URA OPTION」に入ることができ、BGMの音量などを調節できるようになる

●URA OPTION2が追加

あらかじめ、「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」と「隠しキャラクター使用法」のコマンドを入力しておく。そして、タイトル画面でA、X、Y、Z、C、Bの順にボタンを押す。このあと、OPTIONにカーソルを合わせてRを押しながらスタートボタンを押すと「URA OPTION2」に入ることができる。ここでは「URA OPTION」よりさらに細かい設定ができるようになっている

●闘神奥義が使えるようになる方法

あらかじめ、「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」と「隠しキャラクター使用法」のコマンドを入力しておく。そして、タイトル画面でA、B、C、X、Y、Zの順にボタンを押す。すると、闘神奥義が使えるようになる

●「BOUT TIME」を細かく設定

オプション画面の「BOUT TIME」にカーソルを合わせて、LとRとXとYとZボタンを同時に押す。すると、「BOUT TIME」をより細かく設定できるようになる

●「STRENGTH」の設定ができる

オプション画面で「BOUT TIME」にカーソルを合わせ、Lを押しながらXとYボタンを同時に押す。すると、より細かい「STRENGTH」設定が可能になる

●キャラクターのカラー選択

A、B、X、Yボタンでキャラクターを決定すると、それぞれのボタンに対応したカラーのキャラクターでプレイできる

●勝利ポーズ中にゲージを消す

キャラクターが勝利ポーズをとっている時に、LとRボタンを同時に押す。すると、「体力ゲージ」「オーバードライブゲージ」「残り時間」が消える

●対戦成績画面を表示

2P対戦時に、2回目以降のキャラ選択画面でZボタンを押す。すると、今までのキャラ別対戦成績が表示される

●エンディング画面を早送り

エンディングのロンロンの報告書が表示されている時にAとBとCボタンを同時に押すと、メッセージを早送りできる

●エンディングを拡大・縮小

エンディング中に、LとRボタンを押したまま各ボタンを押すと、画面を拡大・縮小することができる。Zで拡大、Yで縮小、

方向ボタンで移動。画面の位置や大きさを元に戻したい時はXボタンを押す

●「WATCH MODE」が追加

タイトル画面で「VS COMPUTER」にカーソルを合わせて、Rを押しながらスタートボタンを押す。すると、1P&2P側どちらもコンピューターが対戦する「WATCH MODE」が追加される

ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんばいビート～

●「おもいで」モード出現コマンド

タイトル画面で上、上、下、下、右、左、右、左、A、B、Cの順にボタンを押すと、オプションに「おもいで」が追加される。「おもいで」ではすべてのキャラのビジュアルを自由に見ることができる。さらに「おもいで」にカーソルを合わせてAまたはC、スタートのいずれかのボタンを押したあと、XとYとZまたはXとYとZとLとRボタンを同時に押し、そのまま押し続ける。すると、おまけグラフィックを見ることができるようになる。女の子を切り替えるときは方向ボタンの左右を使えばOK

●リーチウインドウを手動にする

タイトル画面で上、右、下、左、上、X、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると「ときめき麻雀パラダイス」という声が出て、リーチ時のウインドウが手動になったモードでプレイできる（ウインドウはBボタンを押すことで出現する）

●スタッフロール

タイトル画面で上、左、下、右、上、Z、Xの順にボタンを押すと、スタッフロールを見ることができる

ときめきメモリアル Selection 詩織詩織

●簡単に詩織の好意を上げる

ボートレードCollectionで、詩織の顔全体が見えるグラフィック（誕生日、夏合宿、食中毒のグラフィックを除く）を表示した状態でしばらく待つ。すると、詩織の好意が上がる。なお、グラフィックを1番下までスクロールしてから全体が見える状態に戻すという操作を繰り返すと詩織の機嫌が悪くなる

●詩織が今日の運勢を占う

ミニゲーム「あっち向いてホイ」で、「用意はいい？」というメッセージが出ている状態でそのまま待つ。すると、30秒ごとに「ねえ、どうしたの？」というメッセージが出る。さらに待ち、このメッセージが5回出たあと、詩織がプレイヤーの今日の運勢を占ってくれる

●SDキャラがしゃべる

ボイスコレクションでSDキャラをクリックする。すると、それまでにゲーム内でしゃべったセリフを聞ける

ときめきメモリアル 対戦とつかえだま

●服装を選択

「ときめきモード」以外の「ひとりでプレイ」のキャラ選択画面では、どのボタンを押すかによって服装を選択できる。各ボタンはX（またはA、Cのどちらか）ボタンで水着、Yボタンで制服、Zボタンで私服に対応している

●女の子たちの誕生日

サターンの内蔵時計の日時が各キャラクターの誕生日のとき、キャラの服装が通常とは違うカラーとなる。各キャラの誕生日は以下の通り。如月未緒・2月3日、紐緒結奈・7月7日、片桐彩子・9月30日、虹野沙希・1月31日、古式ゆかり・6月13日、清川望・12月3日、鏡魅羅・11月15日、朝日奈夕子・10月17日、美樹原愛・9月5日、早乙女優美・5月16日

●館林&伊集院使用方法

「ときめきモード」で名前を「えんじえる」と入力すると、すべてのモードで館林美晴を使えるようになる。また、館林美晴を使える状態にしておいてタイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、対戦モードで伊集院レイを使えるようになる

ときめきメモリアル 対戦ばするだま

●ボスキャラ使用方法

2P対戦がスタートする前の攻撃玉選択時に、1P側の左と2P側の右を押しながら決定。次に、対戦回数の選択時に1P側の上と2P側の下を押しながら決定する。すると、対COM戦のボスキャラとして登場する早乙女好雄、伊集院レイ、館林見晴の3人をプレイヤーキャラとして使用できるようになる。なお、対COM戦でこの3人のキャラを選んでプレイする場合は、全キャラでクリアしたあとにオプションのスキップの項目をオンに設定すればOK

●特殊な名前

対COM戦の名前入力時に、特定の名前を入力するときさまざまな効果がある。名前と効果は以下を参照

- ・ゲームの強さで「根性」を選び、名前を「たかみ」と入力すると、は行の下に赤い文字で「カタカナ!」と表示される。すると、電源を切るまでカタカナでの入力が可能になる
- ・ゲームの強さで「根性」を選び、名前を「(空欄)としくん」と入力すると次の玉が見えなくなる
- ・名前を「(空欄)かわちん」と入力すると、ロボットモードがプレイ可能になる
- ・ひらがなで「なおと」か、カタカナで「コナミマン」と入力すると「1Pスロー」と表示され、プレイヤー側の玉の落ちる速度が少し遅くなる

・根性モードの名前を「シリツ」としてキャンセルして、続いて「キラメキ」と入力してもう一度キャンセル、最後に「コウコウ」と入力して決定。すると、プレイ中にXとYとZボタンを同時に押すことで、その試合をリセットできるようになる。

●コアラ玉でプレイ

名前を入力する時に「しりつ」と入力し、Bボタンでキャンセルする。次に「きらめき」と入力して同じようにキャンセルしたあと、「こうこう」と入力して決定する。すると、ゲーム中の目が見えなくなる。

●対戦中のセリフが聞ける

根性モードでクリアしたあと、オプションの「思い出」でセリフを聞きたい女の子のエンディングを見る。そして、エメールが届いてメッセージを言う画面で下の表のボタンを押すと、計16種類のセリフを聞くことができる。

ボタン	セリフ
L+上	2連鎖時
L+右	3連鎖時
L+下	4連鎖時
L+左	5連鎖時
R+上	6連鎖以上の時
R+右	連鎖終了時
R+下	大連鎖を受けた時
R+左	大連鎖への反撃
X+上	小連鎖への反撃
X+右	勝ち
X+下	コンティニューカウントダウン
X+左	コンティニュー決定
Y+上	小連鎖を受けた時
Y+右	ひとりごと
Y+下	ボースをかけた時
Y+左	キャラクター決定時

●メッセージセレクト

ゲームを起動し、方向ボタンとLボタンを同時に押し続けるとメッセージを聞くことができる。方向ボタンの上を同時に押すと朝、右だと昼、下だと夜、左だと深夜のメッセージを聞ける。

●すぐ再戦

ゲームオーバー後のコンティニューカウント中にAボタンを押す。すると、ゲームオーバー前に使用していたキャラクターのままで、すぐに再戦ができる。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～

●ボーナスモードの追加

ハッピーエンディングでクリアすると、メニュー画面に「今までのビジュアルシーンをまとめて見ることができなアルバム」と、フリーキックを題材にしたミニゲーム「サッカーゲーム」の2つの項目が追加される。また、一度クリアしたデータでゲームを始め、自分の部屋まで進んで「ラジオを聴く」を選べると、クリア前は雑音が入って聞けなかった菅原祥子さんのトークを聞くことができる。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 ～影のラブソング～

●ラジオ番組が聴ける

ゲームがハッピーエンディングを迎えたら、再びゲームを開始して主人公の部屋にあるステレオをクリックする。すると、川口雅代のラジオ番組を聴くことができる。また、土曜日に主人公の部屋にある情報誌を読み、その後ラジオをクリックすると栗林みえのラジオ番組を聴くこともできる。

●キャラクターピックを使って演奏

ゲームをクリアするとメニューに「おまけモード」が追加される。おまけモード内にある「ギターゲーム」をプレイし、ギター演奏をやりとげてキャラクターピックをもらう。その後、ピックセレクト画面で使いたいピックを選択して、タイトル画面へ戻ってゲーム本編をスタート。ギターの練習画面で選択肢を選んだらRタンを押し、画面に楽譜が表示されるまでそのまま待つ。すると、「ギターゲーム」で選んだキャラクターピックで演奏することができる。

ときめきメモリアル ～forever with you～

●コマンド画面の隠し要素

ゲーム中の休日に、コマンド画面の電話にカーソルを合わせると電話をかけることができる。早乙女好雄に女の子の情報を聞いて電話番号を調べ、△をA、×をB、○をCボタンに対応させればOK。また、平日に家の奥にある窓にカーソルを合わせてCボタンを押すと詩織が羊を放してくれる。さらに、コンボにカーソルを合わせてCボタンを押すとラジオがかかる。女の子たちの電話番号は下表のとおり。

名 前	電話番号	名 前	電話番号
詩織詩織	CBA-BCAC	熊越華	AAC-CBBA
如月真緒	BBA-CACB	明日奈子	CAC-BACA
結城結衣	AAA-CBCC	美樹原愛	CBA-ABCC
片桐美子	ABC-BACB	早乙女優美	CCC-AABC
紅野小春	ABC-AAAB	伊集院レイ	CAB-CABC
古式ゆかり	CCC-BAAB	館林美晴	CCA-BBCA
藤川望	ABB-CBAB		

●変わった名前

ゲームをスタートするときに、名字を「みんな」、名前を「仲良し」にすると、早乙女優美、美樹原愛以外のキャラと1回会っている状態になる。また、すべての女の子をクリアしたデータで同じ操作を行うと、初めから早乙女優美、美樹原愛以外のキャラがときめき状態でゲームが始まり、女の子を1人もクリアしていないセーブデータだと女の子の傷心度が高い状態で始まる。

●変わった名前2

1回以上クリアしているデータでゲームをスタートし、名字を「上、上」、名前を「下、下」、あだ名を「左、右、左、右、×」とすると、すべてのステータスが0

になってしまう。また、女の子全員をクリアしたデータで、名字を「↑、↑」、名前を「↓、↓」、あだ名を「←、→、←、→、×」にすると、すべてのステータスが999になる。すべての女の子をクリアしたデータで、あだ名を「こなみまん」にすると、全ステータスが573になる。

●詩織の告白

あらかじめ2P側にコントローラを接続しておき、オープニングで流れる「きらめき高校の伝説」で、詩織の告白シーンになったら2P側のCボタンを押したままにすると、通常は「あなたが…」というセリフが「あなたが好きです」になる。

●字幕

オープニングと告白画面の時に、Aボタンを押すと字幕が表示される。

●ゲームスピードアップ

ゲーム中、2P側のスタートボタンを押すとゲームスピードが速くなる。

●ツインビーワザ

2年目の学園祭で、電脳部のツインビータイムアタックをプレイする。そしてプレイ中にボースをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押すすると、「やったね」という声かして、ツインビーが3WAY、分身、4段階のスピードを装備した状態にパワーアップする（ただし、タイムが1分間加算される）。また、タイトル画面で上、上、L、R、R、Rの順にボタンを押して「げろげろ」という声かすると、倒した敵が必ず自機に弾を打ち返してくる「反撃モード」になる。

●演劇の声が変わる

詩織か如月のどちらかが演劇部に所属している時、文化祭の出し物「金太郎侍」「九伊豆戦隊カルトマン」の声がPS版と同じになる。ただし、この2人以外の女の子と見学に来ている場合は変化がない。

●金魚がカメになる

1年目のお祭りで遊べる金魚すくい、プレイ中にボタンを上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順で3回押すと、泳いでいる金魚がすべてカメになってしまう。

●カラオケが歌える

2年目の春に登場するデートスポットのカラオケボックス。カラオケに入る前と曲を選択する場面で、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、6曲の中から好きな曲を選んで歌えるようになる。

●体育祭でのチョイワザ

体育祭の借り物競走で、指示書を取ってから選ぶまでの間にスタートボタンを押しながらB、B、B、Cの順にボタンを素早く押す。すると、指定以外の女の子を連れてゴールすることができる。ただし、何位でゴールしても失格となる。

また、100メートル走の競技中、2P側にあらかじめ接続しておいたコントローラのAとBとXとYボタンをすべて押し続けていると、オート連打になって速く走ることができるが失格になってしまう。

●戦闘のHPがアップ

修学旅行や番長にからまれた時の戦闘シーンで、B、B、C、B、B、C、A、Aの順にボタンを押すと、HPが5730にアップする。

●追加コメント

情報誌の画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、主人公のコメントに別のメッセージが追加される。

●ロードメッセージ

以下の条件を満たした状態でデータをロードすると、普段とは違うメッセージが聞ける。

- セーブしてから6カ月以上たっている
- セーブしてから1カ月以上たっている
- 内蔵時計の日付が主人公の誕生日
- 内蔵時計の日付が1月1日
- 内蔵時計の日付が12月24日
- 内蔵時計の時間が午前2時から4時59分の間

※ただし、2つ以上の条件が重なっている場合は、番号の小さい方が優先される。メッセージやコメントする女の子は、親密度などによって変化する。

怒首領蜂

●2周目をプレイする

2周目をプレイするためには1人プレイ&ノーコンティニューに加え、さらに下の条件のうちいずれか1つを、1周目のプレイで達成しなければならない。

- 1周目クリア時点のスコアが5000万点を越えている
- 1周目クリアまでのミスが2回までである
- 最大HIT数がTYPE-A、TYPE-B、TYPE-C、それぞれ、270HIT以上、300HIT以上、330HIT以上である
- 4ステージ以上で、蜂ボーナスパーフェクト(1ステージに13個隠されている蜂ボーナスをすべて取ることを達成すること)

●ショット、レーザーの強化

強化タイプの選択画面でLとRとAとCボタンを同時に押す。入力に成功すれば、ショットとレーザーの両方を強化することができる。

TRYRUSH DEPPY

●スロットゲームのスーパーモード

裏街道かエキストラオプションのスロットゲーム中に、ネオンスターを4000枚以上ためると一定の確率でスーパーモードに入る。このモードでは「本そろうとプラス500枚の7か、マイナス500枚のジャマーマークの2種類しか出ない。

●スパークコンボ

ゲーム中、スパーク状態になって敵や壁などを壊して、画面右下の「SPARK」の数を13まで増やすと、デッピーが出現する。

●エキストラオプション

ゲームクリア後、オプション画面の「EXIT」にカーソルを合わせて方向ボタンの下を入力すると、新たに2つの項目がオプションに追加される。

●ネオンスターコンビネーション

ダッシュアタック中にネオンスターを取ると、その枚数に応じてボーナスが獲得できる。最高ボーナスは13連以上で+25枚。

ドラえもん のび太と復活の星

●カラオケモード

オープニングで「ドラえもん のび太と復活の星」を聴いたあと、タイトル画面をそのままにしておくとカラオケモードがスタートする。

ドラゴンフォース

●リスクーマたちを仲間にする

リスクーマ登場イベントが発生する前に、リスクーマの登場する城に武将を10人設置し、さらに、8人未満の師団を城の上に待機させる。すると、イベントが発生したことで城内の武将が追い出されるが、かわりに城の上の師団が中に入り、この師団にリスクーマと敵側のセーラが加わる。ただし、出陣時にこの2人を師団長にすると敵に戻ってしまう。

●セーラが2人

リスクーマとセーラを仲間にしたら、味方側のセーラを他の城に移す。リスクーマを再び敵に戻し、ハイムを含めた師団で彼を倒す。すると、イベントが発生しセーラが仲間になるが、味方側にもなぜかセーラが残っている。

●カーソルの移動速度アップ

フィールド画面で、Bボタンを押しながらカーソルを動かすと、通常より速く移動する。

●楽々画面スクロール

フィールド画面で、Yを押しながら方向ボタンを押すと、画面がスクロールする。

●武将の並び順を変更

武将一覧を表示中、スタートボタンを押すごとに武将の並び順がアイウエオ順、城の順、レベル順に変化する。

●隠しイベント

廃墟になっているエリメント城を修復して築城する。すると、城レベルが10以上になると女のすすり泣き声が聞こえるイベント、20以上で城内の武将が追い出されるイベントが発生する。また、城レベルが30以上で君主がエリメント城にいる時、怨霊徽章のイベントが発生する。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPバトル&音楽セレクト

タイトル画面でXとYとZとスタートボタンを同時に押すと、モードセレクト画面にSPバトルが追加される。このモードではストーリーモードでプレイできない対戦を楽しむことができる。また、SPバトルのコマンド入力後、オプションモードでAボタンを押すと音楽セレクトができる。

●SPバトルのステージセレクト

タイトル画面でX、Y、Zとスタートボタンを同時に押すと、SPバトルをプレイできる状態になる。次に、一度セーブしたらリセットをしてSPバトルを始め、どのステージでもいいからクリアする。そして、ロードするファイルの選択画面でZを押しながら方向ボタンの左か右を押すと、ステージセレクトができるようになる。

●高得点条件

ステージ1
悟飯、クリリン、ピッコロの3人でナッパと闘う
ピッコロをナッパに倒させる
ベジータと悟空が1対1で闘う
ベジータを元気玉で倒す
悟空、悟飯、クリリンがクリア時に生き残っている
ステージ2
悟飯とクリリンがグルドと2対1で闘う
ベジータがグルドを倒す
ベジータとリクームが1対1で闘う
悟空がリクームと1対1で闘う
悟空がジース、バークと1対2で闘う
悟空がギニューと闘う
「HiCONNECT」が4以上
ステージ3
悟飯、クリリン、ピッコロがフリーザと3対1で闘う
ベジータとフリーザが1対1で闘う
ベジータがフリーザに倒される
悟空とフリーザが1対1で闘う
悟空がフリーザに元気玉を当てる
クリリンがフリーザに倒される
超サイヤ人孫悟空がフリーザを倒す
「HiCONNECT」が5以上
ステージ4
悟空が人造人間19号と闘う
ベジータが人造人間19号を倒す
ピッコロが人造人間20号と闘う
ピッコロが人造人間17号と闘う
ベジータが人造人間18号と闘う
トランクスが人造人間18号と闘う
ステージクリアまでクリリンが1度も戦闘しない
ステージクリアまで悟飯が1度も戦闘しない
「HiCONNECT」が6以上
ステージ5
悟空とセルが1対1で闘う
ベジータがセルジュニアと闘う
トランクスがセルジュニアと闘う
クリリンがセルジュニアと闘う
ピッコロがセルジュニアと闘う
悟飯がセルジュニアを3体以上倒す
トランクスがセルに倒される
悟空がセルに倒される
悟飯がセルを倒す
「HiCONNECT」が7以上

ドラゴンボールZ 真武闘伝

●ゲームスピードの調節

タイトル画面でLとXボタンを同時に押すと、ゲームスピードを遅くすることができる。同様に、LとZボタンを同時に押すとゲームスピードを高速に、2P側のLとRとZボタンを同時に押すと超高速にすることができる。

●隠し必殺技

各キャラクターはマニュアルに載っていない必殺技を持っている。必殺技コマンドは以下の表を参照。

孫悟空 技表

技名	コマンド
亀仙流	↓、→、→+B
超かめはめ波	→、↓、→+C
メテオスマッシュ	→、→、↓、→+A
瞬間移動かめはめ波	パワーMAX時、 至近距離で→、↓、→+C

超サイヤ人3孫悟空 技表

技名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→、↓+B
トリプルコンビネーション	→、↓+B
スーパーメテオスパーク	↓、→、↓、→+A
瞬間移動かめはめ波	パワーMAX時、 至近距離で→、↓、→+C

※スーパーメテオスパークにはパワー制限あり

少年孫悟飯 技表

技名	コマンド
真空脚	(ジャンプ中)→、↓+B
ハイパー爆裂ラッシュ	→、→、↓+A
爆裂スパーク	→、→、↓、→+C

※爆裂スパークにはパワー制限あり

孫悟天 技表

技名	コマンド
うそ泣きコンビネーション	→、↓、→+A
ネオリスボンラッシュ	→、→、↓、→+A
ガトリングスパーク	→、(ため)↓、→+C

※ガトリングスパークにはパワー制限あり

凶戦士ベジータ 技表

技名	コマンド
スラッシュニーダウ	(ジャンプ中)→、↓+B
ファイナルラッシュ	→、↓、→+A
ファイナルスパーク	→、(ため)↓、→+C

※ファイナルスパークにはライフとパワーに制限あり

TRUNKS 技表

技名	コマンド
ウェーブショック	(ジャンプ中)→、↓+C
ローリングプレス	→、↓、→+A
スーパーバーニングラッシュ	→、→、↓、→+B

※スーパーバーニングラッシュにはライフ制限あり

トランクス 技表

技名	コマンド
ジャンプニーリフト	↓、→+B
ネオスピリットラッシュ	→、→、↓、→+A
バーニングスパーク	→、→、↓、→+C

※バーニングスパークにはパワー制限あり

ゴテンクス 技表

技名	コマンド
ローリング飛び過ぎ	→、→、→+B
勝利の究極死神ラッシュ	↓、→、→+A
やったぜ逆転ミラクルアタック	→、→、→+A

ピッコロ 技表

技名	コマンド
亀仙流	(ジャンプ中)→、↓+B
ソニックキック	↓、→+B
超爆裂アタック	→、→、↓+A

※超爆裂アタックにはライフ制限あり

クリリン 技表

技名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→、↓+B
亀仙流激烈乱舞	↓、→、→+A

※亀仙流激烈乱舞にはライフ制限あり

天津飯 技表

技名	コマンド
貫烈斬	→、→、↓、→+C
亀仙流滅亡舞	→、→、↓+A

亀仙人 技表

技名	コマンド
亀仙流激進技	↓、→+A
亀仙流激進連舞	↓、→+B
亀仙流究極乱舞	↓、→、→+A

※亀仙人はデモ必殺技をかき消すことができない

ザーボン 技表

技名	コマンド
ビールシュート	(ジャンプ中)→、↓+B
サマーソルトシュート	↓、→+B
ビューティフルスマッシュ	→、→、↓+A

リクーム 技表

技名	コマンド
バタフライアタック	→、↓、→+A
デッドリーフリーカー	→、→、→+A

ギニュー隊長 技表

技名	コマンド
ビュッパッシュ	→、↓+A
ギニューキック	→、↓、→+B
ファイティングボンバー	→、↓、→+C
ゴテンクスがジャンプした時	→、→、↓+A

フリーザ 技表

技名	コマンド
サイコキネシス	→、(ため)↓、→+C
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→、↓+B
デスドライブ	→、→、↓+A
サイコキネシスアタック	→、↓、→+C

※サイコキネシスアタックにはパワー制限あり

人造人間16号 技表

技名	コマンド
ヘルススロー	←→→+A
アースシェイクンボム	←→→↓+A

人造人間18号 技表

技名	コマンド
スラッシュダンス	(ジャンプ中)→↓+B
ブラッディラッシュ	←→→↓+A
ブラッディスパーク	→→→↓+C

※人造人間18号がデモ必殺技をかき消すとバリアになる。ブラッディースパークにはパワー制限あり。

セル 技表

技名	コマンド
パーフェクトシュート	→→→↓+A
グランドスライダ	↓+→+B
パーフェクトアタック	→→→↓+A
スーパーニードルラッシュ	(ため)↓+→+C

※セルがデモ必殺技をかき消すとバリアになる。スーパーニードルラッシュにはパワー制限あり。

界王神 技表

技名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+B
激烈神王拳	↓+→+B
激烈界王神ラッシュ	→→↓+→+A

ダーブラ 技表

技名	コマンド
デスインフュージョン	→→→↓+C

※デスインフュージョンにはライフ制限あり。

魔人ブウ 技表

技名	コマンド
フウアップバー	↓+→+A
フウバレード	↓+→→+A
スーパーヒップグラッシュ	→→↓+A

超ブウ 技表

技名	コマンド
スーパーフウパンチ	→↓+A
エルボーラッシュ	↓+→→+A
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+B
スーパーフウアタック	→↓+→+B
ダブルキック	↓+→+B
スーパーフウシュート	→→→↓+A

Mr.サタン 技表

技名	コマンド
秘密のバスター	→↓+→+C
逆襲のミサイル	→→↓+→+B

※Mr.サタンはデモ必殺技をガードしたり弾くことができない。

グレートサイヤマン 技表

技名	コマンド
大回転アタック	←↓+→+B
大車輪キック	↓+→+B
グレートニーアタック	→→→+B
正義のグレートアタック	↓+→→+A

少年孫悟空 技表

技名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+B
亀仙流激烈乱舞	→→→↓+A
現像拳	(ため)↓+B

※少年孫悟空はデモ必殺技をかき消すことができない。

ゴジータ 技表

技名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+B
ファイナルメテオアタック	→→→↓+→+B
ファイナルギャリックキャノン	→↓+→+C

※ファイナルギャリックキャノンには、パワー制限あり。

ドラゴンマスターシルク

●経験値UP

全員のHPが満タンの状態で小窓のカード「Wild Turkey」を、または全員のMPが満タンの状態で小窓のカード

「Power Leaf」を取る。すると、あと6の経験値が加わるとレベルアップする状態となる。また、全員のHP・MPとも満タンの時に、小窓のカード「Holy Cure」を取ると、あと2の経験値が加わるとレベルアップする状態となる。

●酒場でムービーを見る

ゲームをクリアしてエンディングを見終わったあと、もう1度ゲームを始めると酒場に「思い酒」というメニューが追加されていて、ムービーを見ることができる。また、ゲームをクリアするのに使用したセーブデータにはペンダントのマークが付いているので、このデータをロードしても、酒場でムービーを見ることができる。

首領蜂

●VSスコアアタック

2P側コントローラのAとBとCボタンを同時に押しながらスコアアタックを選択すると、「VSスコアアタック」をプレイできる。このモードは2人が同時に「スコアアタック」をプレイするというもので、「スコア」、「撃破数」、「MXGP」の3項目で勝敗を決める（このうちの2項目以上で相手を上回ったプレイヤーが勝ちとなる）。

な

な

NiGHTS

●マップが動く

「DREAM DATA」の画面で特定のボタンを押すと、ステージマップを好きな方向に回転させられる。操作の方法は、Lボタンで左回転、Rボタンで右回転、LとRボタンを同時に押すことで回転をストップできる。

NIGHTRUTH Explanation of THE paranormal #01 “闇の扉”

●メッセージの表示速度を変える

ゲーム中にRとAボタンを同時に押し続けると、メッセージを通常よりも速く表示することができる。また、Lボタンを押し続けると、メッセージがゆっくりと表示される。

NIGHTRUTH Explanation of THE paranormal #02 “Maria”

●サウンドテストモード

プレイ中に以下の条件を満たしたらゲームをセーブして、同じファイルで「続きから」を選ぶ。するとサウンドテストモードが追加される。
「夜中に電話が鳴るシーンで「電話をとる」を選択する

- 2 セクンドティを探すシーンで「制服を調べる」を選択する
- 3 偽者たちとの戦いで「慎重から攻める」を選択する

ナイトストライカーS

●URAモード

タイトル画面でL、X、Y、Z、R、L、Rの順にボタンを押すとURAモードになる。URAモードでは、タイトル画面でXを押しながらスタートボタンを押すと、オリジナルステージのステージセレクトができる。また、タイトル画面でYボタンを押しながらスタートボタンを押すと、エクストラステージのステージセレクトが可能になる。さらに、コンフィグ内の「SHOOT SPEED」の項目を「HOMING」にすると自機のレーザーが誘導レーザーに、「SYNC」にすると自機のレーザーの連射が超高速になる。

ナイル河の夜明け

●敵の都市に入れる

敵の都市にカーソルを合わせ、Lを押したままの状態でも方向ボタンの上を5回、下を5回、左を5回押したあと、Rを押しながらYボタンを押す。人力に成功すると音楽が流れ、通常では入れない敵の都市に入ることができる。

に

2TAX GOLD

●裏メニュー

ゲームを起動させ、「HUMAN」のロゴが表示されたら方向ボタンの上とBの同時押し、下とYの同時押し、左とCの同時押し、右とAの同時押し、LとZの同時押し、RとXの同時押しの順にボタンを押す。ロゴが消えはじめたらスタートボタンを押す。すると、ストーリーを見るだけの「STORYみるみゃ〜」モードと、ゲームをやるだけの「GAMEやるみゃ〜」モードが出現する。

●背景をチェンジ

プレイ中、パニックゾーンで2P側のA、B、C、X、Y、Zボタンのいずれかを押すと、背景が変化する。

NISSAN PRESENTS オーバードライビングGT-R

●隠しカーが出現する

トーナメントモードですべてのコースを1位でクリアすると、超高性能の隠しカー「WARRIOR」が出現する。

●隠しコース

トーナメントモードでパスワードを「PPPPPP」と入力すると、隠しコース「LAST VEGAS」が現れる。

●ラリーコース出現

LとRボタンを押しながらコースを決定すると「ラリーコース」が現れる。

●ハンデなしのモード

モードセレクト時に「HEAD TO HEAD」にカーソルを合わせ、LとRボタンを押しながら決定すると「NO MERCY」モードが出現する。このモードでは、後ろを走る車のほうが有利になることがない。

2度あることはサンドアール

●ボスゲームが追加

フリープレイモードのメイン画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Bの順にボタンを押す。そのあとでBボタンを押してメイン画面に戻ると、ボスゲームが追加されプレイ可能となる。

●ボーナスゲームとオマケが追加

フリープレイモードのメイン画面で下、下、上、上、左、右、左、右、Bの順にボタンを押す。そのあとでBボタンを押してメイン画面に戻ると、オリジナルモードのボーナスゲームがプレイ可能になる。また、エンディングとスタッフロールも見られるようになる。

●無限コンティニュー

メインメニューで「アーケード」を選択し、難易度設定画面で、LとRボタンを押しながら3秒以内に上、上、下、下、右、

左、右、左、Yの順にボタンを押す。すると、アーケードモードで無限コンティニューが可能になる。

●デバッグモード

オリジナルモードをプレイ中、ポーズをかけて2P側の方向ボタンで上、上、下、下、左、右、左、右、Yの順にボタンを押す。すると、画面上部にプレイ中の難易度が表示される。また、コマンド入力後、メーカーのロゴ画面からZを押し続けて、そのままゲームをスタートするとステージ2から、Rを押し続けてそのままゲームをスタートするとステージ3から、Lボタンを押し続けてゲームをスタートするとステージ4からプレイをすることができる。

日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～

●カクタ郎のイベント

毎年6月の第4週に名監督・カクタ郎に行くと、さまざまな監督特技を教えてもらえる。内容は以下のとおり。(10年目になると再び1年目の特技を教えてくれる)

- 1年目「スカウトの心得」
- 2年目「技術の心得」
- 3年目「人気の心得」
- 4年目「個人技の心得」
- 5年目「連係の心得」
- 6年目「コーチの心得」
- 7年目「交渉の心得」
- 8年目「値切りの心得」
- 9年目「ギャンブルの心得」

NINKU-忍空- ～強気な奴等の大激突！～

●ちびキャラモード

タイトル画面に「Press Start Button」と表示されている時に、方向ボタンを下に押しながら、左右に15回押す。すると、ちびキャラモードでプレイできる。

●高速モード

まずプレイ中にポーズをかける。そして、1P側と2P側の左上とRとBボタンを押しながらポーズを解除すると、高速モードになる。(ならないステージもある)

●カメラ位置を切り替える

プレイ中に1P側と2P側の右下とRとLとYボタンを押しながらポーズをかける。カメラ位置を切り替えられる。

●エンディングを見る

セガのロゴが表示されている時に、1P側の右下とLボタン、2P側の右上とRボタンを押し続けると、いきなりエンディングが見られる。

●コンピュータキャラクターを選択

「対戦だぞ」モードでキャラクター選択後、LとRとXとCボタンを同時に押し続けると、対戦相手となるコンピュータのキ

ャクターが選択可能になる。

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖(金)

●デバッグモード

タイトル画面で2P側のコントローラの上、左、下、右、X、Y、Z、C、B、Aの順にボタンを押す。

ね

熱血親子

●別バージョンのヒットマーク

プレイ中にポーズをかけて、上とCボタンを押しながら解除すると、ヒットマーク(攻撃が当たった時のグラフィック)が爆発のようなグラフィックに変わる。もう一度同じ操作をすると元に戻すことができる。

●特殊な操作と技

このゲームには説明書に掲載されていない特殊な操作がいくつかある。操作方法は以下のとおり

Rで防御

Rボタン(Rボタン設定が初期状態の場合)を押しながらキャラクターを操作すると、キャラクターの向きを固定したまま移動できる。これを利用すれば、敵の方を向いたまま後ずさることも可能。ちなみにこの状態だと攻撃を受けた時、少しだけダメージを軽減できる。

寅太郎のバク転

寅太郎を使用している場合に限り、Rボタンで向きを固定した状態で方向ボタンを後ろへすばやく2回押すと、バク転ができる。

乱童の強力なキック

ジャンプキックを地面に着地する直前で出すと、通常よりも威力の高いキックが出せる。ただし、これは乱童のみ。

ナイフを刺す

ナイフを持ったあと、攻撃ボタンを長く押す(押しっぱなしでも可)と、敵を刺すことができる(通常は投げってしまう)。ただし、この操作も乱童のみ。

ダイナマイトパイルドライバ

乱童でパイルドライバをかける時に、2段ジャンプするとダイナマイトパイルドライバが出せる。ただし、タイミングが難しい。

ダッシュキック

通常、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとタックルやキックになる。この時、攻撃ボタンをすばやく2回押すと、ダッシュキックになる(寅太郎は不可)。

●コンティニュー時に

プレイヤーキャラを変更

コンティニューする時に、Aとスタートボタンを同時に押すと乱童、Bとスタートボタンを同時に押すと理緒、Cとスタートボタンを同時に押すと寅太郎というように、使用キャラクターを変更してプレイを再開できる。

●隠し必殺技

乱童と理緒には、説明書には掲載されていない隠し必殺技が存在する(コマンドはキャラクターが右向きの場合のもので、左向きの時は逆になる)。なお、以下の必殺技のうち親父ストレート、親父バーストラッシュ、プレッシャーウェーブ、ハンマーブリッドは、途中で後ろを向くためキャラクターの向きをRボタンで固定しないと出すことができない。ただし、通常攻撃を1発出してそれにキャンセルをかけたり、敵をつかんで向きを固定してからコマンド入力すれば、Rボタンを使わなくても出すことができる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

乱童 技表

技名	コマンド
親父スマッシュ	↑ ↓ → ← 攻撃ボタン (ジャンプ中でも入力可能)
親父ストレート	→ ↓ ← → 攻撃ボタン
親父バーストラッシュ	↑ ↓ → ← 攻撃ボタン (体力が残り少ない場合のみ)

理緒 技表

技名	コマンド
ハンマーブリッド	← → → ← 攻撃ボタン
プレッシャーウェーブ	↑ ↓ → ← 攻撃ボタンをジャンプボタン (ジャンプ中でも攻撃ボタンなら可)
ジェットスピニングアタック	↓ ↓ → ← 攻撃ボタン (ジャンプ中でも出せる ただし、この場合↑ ↓ → ← 攻撃ボタン)

の

野々村病院の人々

●ロゴを動かせる

ゲームを起動させたあと、A、B、C、X、Y、Zボタンをすべて押し続ける。すると、メーカーのロゴマークを方向ボタンで拡大縮小、LかRボタンで回転させられる。

●謎の顔が現れる

タイトル画面で病院が表示されたらBとCとスタートボタンを同時に押したままにし、最初の雷の閃光と同時にAボタンを押してそのまま待つ。入力で成功すると顔のようなものが画面に現れる。

信長の野望・将星録

●歴史イベントの発生条件

このゲームには「征夷大將軍就任」など、発生が非常に難しいとされるイベントが5つある。イベント名と発生条件は以下を参照。

征夷大將軍就任

大名が征夷大將軍に就任するイベント。一度就任するとその大名家が滅亡しない限り、征夷大將軍を務めることになる。条件は以下のとおり。

条件
1 征夷大將軍に就任している大名が存在しない。
2 20以上の城を統治し、かつ居城が「二条城」である。
3 將軍就任要請を拒否していない。

清洲同盟

織田信長と徳川家康が、清洲城において同盟を結ぶイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 織田信長が大名で、那古野城を所有している。
2 松平元康が、浜松城を所有しているコンピュータ大名に仕えている。
3 2の条件を満たす大名の居城は浜松城ではない。
4 松平元康が浜松城を居城としている。
5 ゲーム内の日付が1582年以降の1月である。

桶狭間の合戦

少数の兵を率いる織田信長が、今川義元の大军を桶狭間に打ち破るイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲーム内の日付が1560年以降の5月である。
2 織田信長が那古野城を居城とする大名である。
3 今川義元がコンピュータ大名で、浜松城を所有している。
4 今川氏真、松平元康が今川義元の家臣である。
5 柴田勝家、羽柴秀吉が織田信長の家臣である。
6 太原雪斎が今川家の家臣ではない。

本能寺の変

明智光秀が謀反を起こし、織田信長を暗殺するイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲーム内の日付が1582年以降の6月である。
2 織田信長が大名である。
3 織田信長、織田信忠、森蘭丸が二条城に所属している。
4 羽柴秀吉、黒田官兵衛が織田信長の家臣で越前城に所属する。
5 明智光秀、斎藤利三が織田信長の家臣で二条城に所属する。
6 柴田勝家が織田信長の家臣で、一乗谷城に所属する。

津軽争乱

津軽為信が、南部家の混乱に乗じて謀反を起こすイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲーム内の日付が1557年以降の5月である。
2 南部晴政が三戸城を居城としている。
3 石川真澄、津軽為信が南部家の家臣として三戸城以外の城にいる。
4 南部信直、九戸政実が南部晴政の家臣として三戸城にいる。

●すべての大名に関連するイベント

プレイヤーがどの大名であっても発生するイベント。イベント名と発生条件は以下のとおり。

鉄砲鍛冶村

鉄砲鍛冶村の建設を許可した大名家が3未満であり、鉄砲鍛冶が来訪していないなら、以下の条件および確率で発生する。

条件
1 九州にある城、または大坂城、鎌倉城が居城のとき、3%の確率で発生。
2 それ以外の城が居城のとき、1%の確率で発生。

キリスト教布教許可依頼

キリスト教の宣教師が大名の元を訪れ、領地内での布教許可を求めるイベント。本願寺家か、あるいは僧侶でない武将が大名の場合、以下の条件および確率で発生する。

条件
1 大名が切支丹であるとき、5%の確率で発生する。
2 九州にある城、または大坂城が居城であるとき、3%の確率で発生する。
3 1と2以外の場合、1%の確率で発生する。

幕府役職就任

大名が幕府の役職に就任する。一度就任すると、その大名家が滅亡しない限り、役職を務めることになる。条件は以下のとおり。

条件
1 それぞれの役職に就任している大名が存在しない。
2 管領「近衛」、異国守護「時義」、田舎守護「山崎」、山城守護「長尾」、関東守護「上杉」、上野守護「上杉」のいずれかの守護を破る。それぞれの地方に居城がある。

●織田信長に関連するイベント

プレイヤーの大名が、織田信長である時に関係してくる歴史イベント。

竹生島の悲劇

織田信長が琵琶湖の竹生島に出かけた際に、城を抜け出して遊びに出かけた信長付の侍女たちと侍女たちを介護した寺の住職を全員処罰するイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 織田信長が、安土城を居城とする大名である。
3 ゲーム中の日付が1581年以降の4月となっている。
4 安土城がすでに建っている。
5 森蘭丸が織田信長の家臣である。

正徳寺の会見

斎藤道三と織田信長が正徳寺で会見するイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 ゲーム中の日付が1553年以降の4月となっている。
3 織田信長と斎藤道三の娘「勝頼姫」が結婚している。
4 織田信長と斎藤道三がともに大名である。
5 斎藤義隆が斎藤道三の家臣である。
6 織田家と斎藤家の間に同盟関係がある。

は

バーチャコップ

●ランキングモード&オプションプラス

途中でコンティニューしてもいいので、アーケードモードを、ステージ1、2、3の順にクリア(最後にファンクを倒す)する。すると、タイトル画面にランキングモードが加わる。また、オプションに入ると難易度とクレジット数の設定内容が増えている他、新たにオプションプラス(ミラーモードなど)が選べるようになっている。

●ランキング&オプションプラスを出すコマンド

セガのロゴとAM2研のロゴが続けて表示されている間に、リロードのボタン(パッドの場合)を押しながら方向ボタンを上、下、左、右の順に押すと、アーケードモードをクリアしなくてもランキングモードとオプションプラスが選べるようになる。なお、バーチャガンの場合は、最初に銃口を画面中央に向けて、上、下、

岐阜城改名

織田信長が、稲葉山城を岐阜城と改名するイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 織田信長が大名で、稲葉山城を居城としている。
3 織田信長が稲葉山城と那古野城を所有している。

安土城築城開始

織田信長が拠点を近畿地方に移すため、琵琶湖付近に安土城を築城することを決めるイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 織田信長が観音寺城を居城とする大名である。
3 ゲーム中の日付が1月である。
4 「岐阜城改名」のイベントがすでに発生している。
5 織田信長が岐阜城を所有している。
6 観音寺城に金が15000以上ある。
7 安土城の建築を開始していない。

安土城築城中止

安土城の築城途中で、安土城を築城するために必要となる条件が満たせなくなった時に発生するイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 観音寺城を他の大名に取られる。
2 織田信長が死亡、もしくは織田家が滅亡する。

●その他の大名に関連するイベント

織田信長以外の有名な大名、羽柴秀吉、徳川家康、武田信玄、長尾景虎、毛利元就の動向に関連して発生するイベント。

天下友達

羽柴秀吉が小田原攻めの際に、源頼朝の木像がある寺を訪れて、頼朝の木像に話しかけるイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 羽柴秀吉が大名である。
2 羽柴秀吉が征夷大将軍である。
3 羽柴秀吉が小田原城を所有している。
4 織田信長が死亡している。

家康の苦悩

家康が信長の命を受け、妻の瀬名と長男の松平信康を自刃させるイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲーム中の日付が1579年9月以降である。
2 織田信長、徳川家康、武田勝頼が大名である。
3 今川家が大名として存在していない。
4 松平信康、若井忠次、榊原重直、榊原康政が徳川家康の家臣である。
5 瀬名姫が徳川家康の妻である。
6 五徳姫が松平信康の妻である。

親子の相克〜武田信玄の場合〜

謀反を恐れた武田信玄が、長男、義信を幽閉するイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 ゲーム中の日付が1564年以降の7月である。
3 武田信玄が大名である。
4 武田義信、島津重豪、山内昌景が武田信玄の家臣である。
5 今川義元、武田信繁が死亡している。
6 今川氏真が大名である。
7 今川家、武田家の間に同盟関係がない。

関東管領就任

長尾景虎が、元関東管領・上杉憲政の要請を受けて関東管領に就任する。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 関東管領に就任している大名が存在しない。
3 長尾景虎が大名である。
4 上杉憲政が長尾景虎の家臣である。
5 ゲーム中の日付が1581年以降の3月である。

三矢の訓え

毛利元就が3本の矢を使い、3人の力を合わせるように諭すイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 毛利元就が大名である。
3 毛利元就、吉川元春、小早川隆景が毛利元就の家臣である。
4 ゲーム中の日付が1557年の以降の11月である。

新宮党事件

毛利元就の謀略によって尼子家の中心勢力、新宮党を壊滅させるイベント。条件は以下のとおり。

条件
1 ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2 ゲーム中の日付が1554年以降の11月である。
3 尼子晴久は、コンピュータが担当する大名である。
4 毛利元就が大名である。
5 尼子國久、尼子國久が尼子晴久の家臣である。
6 吉川元春が毛利元就の家臣である。

信長の野望・天翔記

●隠しシナリオ

メニュー画面で「新しく始める」にカーソルを合わせ、LとRボタンを押しながら、XとZボタンを同時に押す。すると、隠しシナリオ「本能寺の変」がプレイ可能になる。

●ガンセレクト

アドバタイズデモ中のセガのロゴかAM2研のロゴの表示中に下記のコマンドを入力し、オプションプラスモードのガンセレクトをオンにする。すると、ポーズ中にリロードの操作をすることで、好きな銃を選択できる。コマンドは、パッドの場合はリロードボタンを押しながら方向ボタンを、下、上、右、左、上、上、左、右の順に押す。バーチャガンの場合は、画面中央に照準を合わせたところから、下、上、右、左、上、上、左、右の順に画面外を撃つ。ただし、1回画面外を撃つごとに照準を画面中央に戻すこと。なお、この裏技はサターン本体のメモリに空きがない場合はできない。

バーチャコップ2

●いきなりファンクと戦える

ステージセレクト画面で「BEGINNER」の文字の下にある矢印を4回続けて撃つ。すると、真のボス、ジョー・ファンクといきなり戦うことができる。

は

ミラーモードでプレイできる。

●ネームエントリーのタイムを増やす

ネームエントリーの画面で、他の文字を撃たずに「BS」だけを10回連続で撃つ。そこで、悲鳴が聞こえたら成功。残りタイムが99に増える。

●エンディングが見られる

各ステージのボスが出現する時に、BとXとZボタンを同時に押し続ける。そうすると、そのステージのエンディングを見ることができる。この裏技を使えば、ステージ3をクリアするだけで真のボス、ファンクと戦うことができる。

●ポーズの表示を消せる

ポーズ中に、XとYとZボタンを同時に押し続けると、ボタンを押しているあいだ「PAUSE」の表示が消える。また、ポーズ中にXとYとZボタンを一緒に押しながらLボタンを押すと、ポーズ中のカーソルが消える。なお、これらの裏技はコントロールパッドでしかできない。

●キャラセレクト

まず、サターン本体にコントロールパッドを接続しておく。そして、ステージセレクト後に、X、Y、Zのいずれかのボタンを押し続ける。すると、ステージの最初と最後のシーンで登場するキャラを選択することができる。登場するキャラはXボタンの場合はレイジ、Yボタンの場合はスマーティ、Zボタンの場合はジャネットになる。なお、この裏技はバーチャガンではできないので、バーチャガンでプレイする場合はCDのアクセス後に差し替える必要がある。

●オプションプラス

ゲームを一度クリアしたあとにオプションモードへ入ると、クレジットの項目に無制限モードが追加され、無限コンティニューが可能になる。また、オプションモード内に、もう1種類の画面(オプションプラスモード)が追加される。オプションプラスモードには、日本語・英語のメッセージ切り替えができる「LANGUAGE」、ステージが左右反転するミラーモードが選択できる「MIRROR」、プレイヤーを閲覧できる「BOOK KEEP」、さらに「????????」の項目がある。

●ビッグヘッドモード

FILE4を1回クリアし、「BOOK KEEP」の「NUMBER OF GAME」を58以上にして追加オプションに入る。すると、オプション画面の「????????」が「BIG HEAD」となり、2頭身のキャラクターでプレイできる。

●スペシャルウェポンが使える

まず、オプションプラスモードの「????????」の項目を開いておく。次に、2P側のコントロールパッドで、セガのロゴが表示されている時に、上、上、下、下、A、B、Cの順にボタンを押す。そして、ガンセレクトモードをONに設定し、プレイ中にリロードの操作をすると、スペシャルウェポンが選択できる。

●アドバタイズでスタッフロール

アドバタイズでブルが登場するシーンの前に、1P側と2P側のAボタンを押し続けると、スタッフロールが流れる。

●オープニングデモをスキップ

トリガーを引きながら(ショットボタンを押しながら)スタートボタンを押すと、ゲームスタート時のオープニングデモをスキップできる。

●オプション画面のCGを見られる

オプション画面の「ページ」でLとRボタンを同時に押す。すると画面の文字が消えてバックのCGのみを見ることが出来る。

●PAUSE表示を消去

ゲーム中にポーズをかけて、X、Y、Zボタンを同時に押す。すると、ポーズ中の文字表示を消すことができる。

●敵キャラがランダムに登場

まず、オプションモードに「OPTION PLUS」を追加する。(やり方は、ゲームをクリアするか、1P側にバーチャガン、2P側にコントロールパッドを接続し、パッドを使ってタイトル画面で、上、下、上、下、A、X、B、Y、C、Zの順にボタンを押す)。そのあと、モード選択画面でRを押しながら「ARCADE」を選択すると、敵の出現パターンがランダムになる。

●すべての条件を満たす究極の裏技

1P側にバーチャガン、2P側にコントロールパッドを接続し、パッドを使って、タイトル画面で、上、下、上、下、A、X、B、Y、C、Zの順にボタンを押す。すると、最初からフル装備でプレイできる。そして、スペシャルウェポンの使用やビッグヘッドモードなど、裏技その他のすべての条件がそろっている。

バーチャファイター (バーチャファイター リミックス)

●デュラルを使用可能にする

アーケードモードかVSモードのキャラクター選択画面で、下、上、右、左とAの同時押しの順にボタンを押す。成功した場合は効果音が鳴り、デュラルがプレイヤーキャラクターとして使えるようになる。ただし、段位認定モードでは使うことができない(効果音は聞こえる)。デュラルの技コマンドは以下の表を参照。

デュラル 技表

技名	コマンド	備考
烈拳	PP	
豪拳	PK	
烈拳脚	PPK	
ダブルジョイントバット	→PK	
エルボーハンマー	→→P	
連環脚	→→KK	
雷電飛翔脚	→→P+K+G	
肘打ち	→P	
旋風り	↓K+G	
旋風蹴り	→→K	
回転地割り脚	←、↓、→K	
回転蹴り脚	→、↓、←K	
散弾拳	PPP	
散弾蹴り	PPPK	
鉄山轟	→→→P+K	
連環脚蹴	→→P+KPPK	
龍電牙	K+G	
連環龍電牙	PK+G	ヒット数:K+G
アークスライアット	→→P	
ニアアタック	→K	
ローキック	↓K	
ジャンプキック	↓K	
強い打ち攻撃		
肩当り	↑P	敵ダウン時
膝当り	↓P	敵ダウン時
投げ技		
心懸抱	→→P	投げ間合いで
膝子穿持	→、↓P+K	投げ間合いで
影倒	←→P	投げ間合いで
天地倒置	→↓P	投げ間合いで
膝車蹴	→P	投げ間合いで
ボディリフト	←→P	投げ間合いで

技名	コマンド	備考
スピンコンティニュー	↓Kを当てて、↑→P+K+G	
マシンガンコーバット	→→K	1秒Aと相手に
フレイムバスター	P+G	投げ間合いで
ボディスラム	→P	投げ間合いで
ジャイアントスイング	←、↓、→P	投げ間合いで
ダブルアームスプレッド	→P+K+G	しゃがんで相手に
アイアンクロー	↓P	しゃがんで相手に
パワーボム	→P+K+G	しゃがんで相手に

※記号の見方:P=パンチ K=キック
G=ガード +=同時押し →=矢印方向に長く入れる

●簡易キャラセレクト

VSモードで勝負がついたら、すぐにLかRボタン(1P側、2P側のどちらでも可)を押し続けると、簡易キャラセレクトモードに入れる。このモードでは、次の勝負で使用するキャラクターとカラー(AおよびCのボタンで異なるカラーが選べる)、およびリングを選べる(勝者側のみ)。なお、あらかじめタイトル画面で方向ボタンの上を17回押してから、スタートボタンでオプションモードに入るとこのコマンドを使うと、選べるキャラにデュラルが加わる。

●スペシャルオプション

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている時に、方向ボタンの上を12回押したら、すぐにスタートを押してオプションに入る。この時「KO」の音声がか聞こえたら成功。オプション画面でカーソルをEXITの下へ移動させてAを押すと、新たな項目が出現し、ステージセレクトとリングサイズの設定ができるようになる。

●段位認定モード

アーケードモードを一度最後までクリアすると、タイトル画面で段位認定モード(ランキングモード)が選べるようになる。なお、タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されているあいだに、右下とCとYとLとRボタンを同時に押したままスタートボタンを押すと、アーケードモードをクリアしなくても段位認定モードが選べるようになる。

●マスクと帽子が取れるようになる

段位認定モードが選べるようになる、カゲのマスクがはずれた状態になる。また、プレイ中にパイが攻撃を受けると、帽子が落ちるようになる。

●真のアーケードモード

タイトル画面でXとYとZボタンを同時に押す。成功すると、タイトルのセガロゴの表示などが変化して、アーケードモードのシステムが業務用のものになる(コンティニュー時にキャラクター変更ができない、フリープレイ表示、ポーズ不可、リプレイのスキップがスタートボタンのみとなる)。

●デモにスタッフ名を表示

タイトル画面のあとのアドバタイズデモが流れている時にAボタンを押し続ける。すると、サターン版「バーチャファイ

ター」の開発スタッフ名が表示される。

●エンディングリプレイの視点を固定

アーケードモードでデュラルのステージまで進んだら、3本目をうまくドロウで終了させる。ただし、この時、結果的にプレイヤー側が勝利するようにうまく調整しなければならない(例えば、1本目をプレイヤーが勝ち、2本目をドロウにするといったぐあいに)。成功すれば、エンディングのリプレイの視点がリングの中央に固定された状態になる。

●リングを消す

アーケードモードをクリアして、ネームエントリー画面になったら、コントローラでリセット(AとBとCボタンを同時に押しながらスタートボタンを押す)する。すると、再びゲームを始めた時に、リングが表示されなくなる(見えないだけで、実際にはある)。元の状態に戻したい場合は、一度タイトル画面からアドバタイズデモに進ませればOK。なお、この技は「バーチャファイターリミックス」では使えない。

●カゲの声が2種類のみになる

VSモードのプレイ中、どちらかのプレイヤーの連勝表示が4N+3(3勝、7勝、11勝...)以下4勝づつ増えていくの時にカゲを使用し、なおかつカゲのステージ(簡易セレクトモードを使うと通常で勝負する。すると、相手の体力が51以上なら「南無~」、50以下の場合は「修行が足りん!」の音声しかしゃべらなくなる。

●鉄山轟投げ

アキラが鉄山轟を出したら、それをガードするか離れた場所かわす。そしてすぐに投げ技(G+Pでも、コマンドの投げ技でも可)を人力すると、間合いに関係なく無条件でアキラを投げることができる。

バーチャファイター2

●デュラルを使用可能にする

キャラクター選択画面で、下、上、右、左とAの同時押し、の順にボタンを押す。すると、デュラル(銀色)をプレイヤーキャラクターとして使うことができる。また、同じ要領で、下、上、左、右とAの同時押し、の順にボタンを押すと、金色のデュラルを使用できるようになる。デュラルの技コマンドは以下の表を参照。

デュラル 技表

技名	コマンド	備考
烈拳	PP	
豪拳	PK	
烈拳脚	PPK	
コンボスラム	PP→P	
コンボスラムセー	PP→P(1秒→P)	
エルボー	→P	
エルボーサマー	→P(1秒→)K	
ダブルジョイントバット	→PK	
ジャンプキック	→P→P	
旋風り	→K	
ライジングコー	↓→K	

技名	コマンド	備考
右回し蹴	→→K	
連環蹴	→→KK	
左回し蹴	←←←K	
虎蹴背蹴	↑↑K	
水車蹴り	↑K+G	
踏走り	→K	
倒置	→K+G	
旋回り	↓K+G	
浮き蹴	→→K+G	
雷鳴飛翔脚	→→P+K+G	
落転	→↓、↓→	
後転地滑り蹴	→↓、↓→K	
完全倒射	→→→P	
暴走蹴	→→→→P	
登山蹴	→→→P+K	
バックフット	→→P+K	
追い打ち攻撃		
膝下蹴	↓P	敵ダウン時
ストンピング	↓K	敵ダウン時
投げ技		
ヒールキック	→→P	投げ合いで
膝突き蹴	→→P+K	投げ合いで
水車蹴	→→→P+G	投げ合いで
影蹴	→→P	投げ合いで
刀蹴	P+K+G	投げ合いで
低蹴落	→P	投げ合いで
オウフェーガーキック	→→P	投げ合いで
ボディアット	→P	投げ合いで
スピンキック	→↓、↓→P+K	投げ合いで
マシンガンキック	↓K	しゃがんだ相手に
ブレーンバスター	P+G	投げ合いで
フライングキック	↑K+G	投げ合いで
タイガードライブ	↓P+K+G	しゃがんだ相手に
ジャイアントスイング	→↓、↓→P	投げ合いで
返し技		
外門頂肘	G→P	上右P返し
肩肘	G→P	上左P返し
車輪蹴	G→P	上K返し
背歩蹴射	G↓P	中K返し
翻身車打	G↓P	下P返し
蹴拍手	G↓P	下K返し
上手車蹴	G↓P	下K返し
外門頂肘	G↓P	肘返し
小手返し	↓P	

※記号の見方：P=パンチ K=キック
G=ガード +=同時押し →=矢印方向に長く入れる

●オプション+(プラス)モード

何回コンティニューしてもかまわないので、同じキャラクターを使用して、対コンピュータ戦(モードはアーケード、エキスパート、ランキングのどれでも可)をクリアする。そして、一度エンディングを見たあとにオプションに入ると、新たなオプション画面が1つ増えている。

●特別なエンディングを見る

エネミーレベルをハードに設定して、1人プレイで最後の敵、デュラルまで勝ち進む。(何回コンティニューしてもかまわない)。そして、デュラルをリングから落とさずにKO勝ちすると、特別バージョンのエンディング映像を見られる。ただし、途中で乱入されたり、コンティニュー時にキャラクターを変更した場合は見ることができない。

●ウォッチモードの視点を変更

ウォッチモードの時にXボタンを押すと、画面のカメラアングルがランダムに変化するモードになる。再びXボタンを押すと、元の状態に戻る。

●BGMを「VF」版にする

キャラクター選択画面でRボタンを押し続けて、そのままバトルが始まるまで待つ。すると、BGMが「バーチャファイター」のサラステージのものになる。同じ要領で、2P側のRボタンを押し続けると、「バーチャファイター」のジャッキーステージのものになる。

●ネームエントリーの条件

ネームエントリーは、オプションで難易度や体力がデフォルト設定(初期状態)になっている時か、ランキングモードでプレイしている場合のみ可能。

●ネームエントリーのお楽しみ

勝敗が決まってからネームエントリー画面になるまで、XとLボタンを同時に押し続けていると、動きがスローになる。同様に、上とAとZボタンを同時に押し続けると、文字がシュンの攻撃を、XとYとZとLとRボタンを同時に押し続けるとデュラルの攻撃をしてくるようになる。

●スローリプレイ

KO勝ちしたあと、リプレイ画面になる前にAとBとCボタンを押し続けると、リプレイの動きがスローになる。なお、この裏技はアーケード版と異なり、回数制限がない。

●勝ちポーズセレクト

勝負に勝った直後、G、P、Kボタンのいずれかを押し続けていると、好きな勝ちポーズが見られる。(種類はそれぞれのボタンに対応している)

●座盤蹴投げ

舜帝VSジェフリー戦で、舜帝が座盤蹴で座っている時に、ジェフリーがパワーボムのコマンドを入力すると、間合いに関係なく投げることができる。

●外門頂肘トラップ

相手がアキラかデュラルの時に、こちらが単発の上段キックを出す。それを外門頂肘で返してきたら、すかさずガードボタンでキックをキャンセルする。すると、相手が小刻みに震える。なお、この状態でこちらがガードボタンを連打すると、互いの位置関係がおかしくなる。さらに、ガードボタン連打中に方向ボタンを左右に押すと、相手をリングアウトにすることもできる。

●2人一緒に勝ちポーズ

まず相手との体力に差をつける。次に体力が多いキャラが、体力の少ないキャラの背後を取っている状態にする。そのままリング際まで移動して時間切れになるまで待ち、時間切れになった直後に体力が

少ないキャラがリングから落ちる(相手に押し出されて、足から落ちる)と、負けたキャラが勝ったキャラと同じ勝ちポーズをとる。

●キー配置の簡易セレクト

キャラクター選択画面か、チームバトルの途中結果画面でLかRボタンを押すと、画面下に現在のキー設定が表示される。この時、方向ボタンを左右に押すと、キー設定を変えることができる。

●スタッフロールの残像を増やす

エンディングのスタッフロール(途中でキャラクターを変えたり、乱入対戦をせずにクリアすると見られる。デュラルには負けても可)が流れている時に、ガードボタンを押すと、キャラの残像が増える。

●負け塵が出現する

ジャッキーのステージ(モードは何でも可)でプレイしている時に、1P側と2P側のXとYとZボタンを同時に押し続けると、山の彼方から塵が出現する。さらに、CPU戦で相手よりも体力が多い状態で負けた場合(リングアウトなど)、方向ボタンの上を押したままコンティニューせずに待っていると、ゲームオーバーと同時に負けたキャラクターが塵に連れていかれる。

●メッセージが出る

サターン本体とパワーメモリーの両方にゲームデータがある場合、本体とパワーメモリーの選択画面に、内蔵時計の日付に応じてメッセージが表示される。例えば1月1日には元旦、9月23日にはアキラの誕生日のメッセージが出る。

バーチャファイターキッズ

●デュラル使用コマンド

キャラ選択画面で、下、上、右、左とAの同時押しの順にボタンを押すと、銀色デュラルを使えるようになる。同様に、下、上、右、右とAの同時押しの順にボタンを押すと、金色デュラルを使ってプレイできるようになる。

●クリスタルデュラル出現

ランクハードでクリアすると、クリスタルデュラルと闘うことができる。さらにステージに水がない状態でプレイできる。

●クリスタルデュラル使用コマンド

デュラル使用コマンドで、銀色、金色のどちらでもかまわないのでデュラルを選択する。そして、ロード中にCボタンを押し続けるとクリスタルデュラルが使用可能になる。

●キッズモードでお手軽針鼠弾

キッズモードでカゲを使用中に、下とPとGボタンを同時に1秒間押し続け、Gボタンだけを放すと針鼠弾が8回出る。

●記録モードの隠し機能

「VS RECORD」でスタートを押すと、さ

らに詳しいデータを見ることができる。また、「TIME RECORD」でLかRボタンを押すとスクロールが速くなる。

●観戦モードのカメラアングル変更

観戦モード中に何かボタンを押すと、ボタンに対応してアングルが切り替わる。

●コンボつく~るの便利機能

コンボつく~るモードで2P側のZボタンを2回押すと、インフォのメッセージを消すことができる。

●つく~るマスターモード

まず、スペシャル使用回数を1P、2Pともに無限に設定する。そして、キャラ選択画面でキャラを決めたあと、ノーマルにカーソルを合わせて上を10回以上押す。画面に「TUKUURU MASTER MODE」と出れば成功。このモードでは、コンボつく~るモードで作ったコンボでも先行入力が可能になり、アキラスペシャルや針鼠弾も簡単にらせるようになる。

●ワイヤーフレームモード

ノーマルとキッズの選択をする時に、Lボタンを押しながら決定すると、キャラクターがワイヤーフレームで表示されるようになる。

バーチャファイターCG ポートレートシリーズ ~サラ・ブライアント~

●音声のモードを変更する

メインメニュー画面でXボタンを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。同様にXボタンを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像+ボーカル入りのサウンドになる。

バーチャファイターCG ポートレートシリーズ ~ジャッキー・ブライアント~

●音声のモードを変更する

メインメニュー画面でXボタンを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。同様にXボタンを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像+ボーカル入りのサウンドになる。

バーチャルカジノ

●ムービーモード

サウンドテストで、全部の曲を再生する(イントロだけでもOK)。その後RとXボタンを押しながらサウンドテストを抜けると、ゲーム中のすべてのムービーを見ることができる。

●フリープレイモードで大金持ち

フリープレイモードのスロットマシンで所持金が999万9900\$になるまでコインを借

りる。その後さらにコインを借り、EXITを選んで換金すると大金持ちになれる。

バーチャル競艇

●隠しアイテムのペラが手に入る

競艇英雄列伝モードの実技試験で一度も負けずに3勝すると、教官が現役時代に使っていたというありがたいペラが手に入る。

●艇が突然加速

レース中に敵艇と敵艇の間を無理やり進むと、プレイヤーの艇が一時的に加速する。

バーチャルハイドライド

●復活技

主人公が死んでしまった時、ゲームオーバー画面が出る前にメニューを開く。ここで体力回復アイテムを使用すれば、主人公が復活する。

バーチャルバレーボール

●スタッフロール

モードセレクト画面で、Xを5回、Yを14回、Zを4回の順に押す。その後インフォメーションのプレイングマニュアルを選択すると、スタッフロールが見られる。

●選手の動作パターンが見られる

モードセレクト画面で、Xを3回、Yを8回、Zを11回の順に押す。その後インフォメーションのテクニカルチームを選択すると、AかCボタンを押すことによって選手の動作パターンが見られる。

●女性選手でプレイ

モードセレクト画面で、Xを7回、Yを1回、Zを12回の順に押す。その後ゲームを始めると、女性選手でプレイできる。

●女性選手の動作パターンが見られる

モードセレクト画面でXを13回、Yを15回、Zを20回の順に押す。その後インフォメーションのバレーボールガイドを選択すると、女性選手の動作パターンが見られる。

●国旗と手を回転させる

モードセレクトのチームセレクト画面かジャンケン画面で、スタートを押しながら方向ボタンを押すと、国旗や手を回転させることができる。

●突然試合終了

ゲーム中にポーズをかけ、メニュー画面が出ていない時に、XとYとZボタンを押しながらポーズを解除する。すると、いきなり試合が終了してしまう。

バーチャレーシング セガサターン

●スーパーカーが使える

グランプリレースでゴーカーからF1までのすべてのレースで優勝する。その後、プラクティスモードの車種選択

画面でZボタンを押すと、スーパーカー「F-200」が使える。

●ナイトレース

モード選択画面で、AとXとYとZとスタートボタンを同時に押すと、夜のコースでレースができる。モード選択画面で再度入力すると昼のレースに戻せる。

●オリジナルコース

グランプリレースのネームエントリーで「XYZ」と登録する。その後AとBとCとスタートボタンを同時に押してリセットする。すると、オリジナルコース7種類が追加される。またプラクティスモードではグランプリモードと同様に16台のマシンとレースが可能になる。

●車が回転

車種選択画面でLやRボタンを押すと、マシンを回転させることができる。

バーニングレンジャー

●BGMオンリーモード

イリア、ショウ、ティリスを使用して、ナビゲーションのないBGMのみのゲームをプレイできる。各キャラクターの使用法は以下のとおり。

イリア

特別救助者の土橋氏&瀬津丸氏のメールに記載されているパスワードを使うと、イリアを使ってミッション1、2をプレイすることができる。

ショウ

特別救助者の幡谷氏のメールに、ショウを使ってミッション1をプレイできるパスワードが、同じく瀬津丸氏のメールにミッション2、3をプレイできるパスワードが書かれている。

ティリス

特別救助者である大島氏の1通目のメールに、ティリスを使ってミッション1をプレイできるパスワードが書かれている。

●ムービーテスト

特別救助者の大島氏から届く2通目のメールに、ムービーを鑑賞できるようになるパスワードが書かれている。

●ナビゲーションテストモード

特別救助者の中部長から届くメールに、ナビゲーションテストができるパスワードが書かれている。このモードでは、収録されたすべてのナビゲーションと音声パターンを聞くことができる。なお、AとBとCとスタートボタンの同時押しでタイトル画面に戻れる。

●バーニングシップステージをいつでもプレイ

ミッション3の最後に登場する要救助者のニールから届く2回目のメールには、ミッション4での「バーニングシップステージ」をいつでもプレイするための条件が記載されている。

●「NiGHTS」のエリオット&クラリスが登場

サターン本体に「バーニングレンジャー」「ナイツ」「クリスマスナイツ」のバックアップデータがある時に限り、ミッション2のどこかにランダムでエリオットとクラリスが特別要救助者として登場する。

バイオ ハザード

●違うコスチュームでプレイ

メニュー画面で、2P側コントローラのLとRを押しながら、1P側で「NEW GAME」にカーソルを合わせてスタートボタンを押し続ける。すると新しいコスチュームでプレイできるようになる。

●バトルゲームがプレイできる

サターン本体にセーブデータがある状態で、「PRESS START BUTTON」の表示中に、2P側のコントローラを使って、X、Y、Z、スタートの順にボタンを押す。

ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ

●ビッグアイが使える

モードセレクト画面で、左、右、左、右、X、Y、Zの順にボタンを押す。笑い声が聞こえれば成功。モードセレクト画面に「BOSS SELECT」と表示され、ストーリーモードとVSモードでボスキャラのビッグアイが使えるようになる。

●COMキャラのコマンド表示

モードセレクト画面で、X、X、Y、Y、Z、Zの順にボタンを押す。するとモードセレクト画面に「COMMAND DISP」と表示され、COMキャラのコマンドが画面に表示されるようになる。

●簡易オプション

VSモードの対戦結果表示中に、LかRボタンを押し続けると、簡易オプションモードに入れる。

はいばあセキュリティーズS

●片手で操作できる

カードは左から順に、L、X、Y、Z、Rボタンに対応している。決定はAかCボタンで行える。

ハイパーデュエル

●フリープレイ

一度ゲームをクリアすると、クレジットを無限にできる。

HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァージオン)

●ミサラ&クーマの隠し技

ミサラ：ジャンプ中にCを押しながらBボタンを押すと、ブーストゲージがある限り空を飛べる。

クーマ：下を2回押してAを押し、そのままAを押し続ける。その後Aを放すと、Aを押した時間に比例して威力が上がる隠し技を使える。

●隠しグラフィック

難易度「MANIA」でストーリーモードをクリアすると、クリアしたキャラのおまけグラフィックを見られるようになる。

●ランダムセレクト

「TRY MODE」でキャラ選択時に、X、Y、Zボタンのいずれかを押すと、対戦相手がランダムで決定される。また、「VS MODE」のキャラ選択時にXボタンを押すとプレイヤーキャラが、Zボタンを押すとプレイヤーキャラのレベルが、Yボタンを押すとその両方がランダムにセレクトされる。

●ボスが使用できる

「STORY MODE」を8キャラ全員でクリアすると、「TRY MODE」と「VS MODE」でボスキャラが使用できる。

BUG! ジャンプして、 ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

●ステージセレクト

タイトル画面で「STARTS・OPTION」と表示されているあいだに、B、上、Z、Z、B、A、B、Yの順に押す。(入力に成功すると音がする)すると、プレイ中に上とLボタンを同時に押すことで先のシーンに進めるようになる。同様に、下とLボタンを同時に押せば前のシーンへ戻れる。

爆れつハンター

●スペシャルモード

ゲームを1回クリアするとスペシャルモードが追加され、2つのミニゲームと1〜5話までのムービーが楽しめる。

ばすてるみゅーず

●隠しモード

タイトル画面で、上、下、左、右、Bの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下にぶちやまるが表示され、下記のコマンドを入力することでさまざまな効果を得られる。
残像がつく

タイトル画面で、左、下、右、下、Bの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下にばなこが表示され、ゲーム中に音玉に残像がつく。
ばなこでプレイ

「たいむでみゅーず」か「ちゃれんじみゅーず」で、Zボタンを押しながらAボタンで決定する。
COMと対戦

「たいむつみゅーず」のハンデ選択画面で、上、左、下、右、Bの順にボタンを押す。入力に成功すると、ばなこの上にCOMと表示され、このあと、同じコマンドを入れるとCOMの難易度がアップ。Rを押した

からスタートボタンを押すと対戦が始まる。
ステージセレクト

「ひとりでみゅーず」のステージ選択画面で、Zを押しながら方向ボタンの左か右を押すと次のステージに進める。Yボタンを押すと前のステージに戻る。Xボタンを押すとボスステージから始められる。「たいむでみゅーず」でステージセレクトモードセレクト画面で右とYボタンを押しながら選択する。選択方法については上記のステージセレクトと同じ。

パズルポブル2X

●裏面をプレイする

タイトル画面で、下、Z、上、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下に「どらんく」が表示され、「ひとりでパズル」の内容が「ANOTHER WORLD」(裏面)になる。

●バブルが爆発

タイトル画面で、下、Z、上、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下に「もんすた」が表示され、バブルが割れる時に爆発が起きるようになる。このときらに、タイトル画面で、右、Y、Y、左の順にボタンを押す。すると裏面であつバブルが爆発するようになる。

●キャラセレクト

ステージをクリアしたら、クリアタイムの表示が消えるまで特定のボタンを押し続ける。すると、次のステージからプレイヤーキャラを変更することができる。詳しくは下の表を参照。

ABXZ	ぎゃー	ACYR	びかーる
ACYZ	やしゃく	AYZR	ちゅんちゅん
BCXY	もんすた	BCXR	まいた
ABCL	はぶるん(1P)& はぶるん(2P)	BXZR	ちよつきんたあ
ABXL	うーるん	CXYR	どらんく
ACZL	がらーによ	XYZR	イラストラムA(1P)& イラストラムA(2P)
AXZL	ひるかん	AYLR	バンドル
BCYL	どらほー	BXLR	パンコン
BXYL	はぶるんろほ	CZLR	ワサギ
ABZR	ばっさい		

パズルポブル3

●裏面をプレイする

タイトル画面で、A、左、右、Aの順にボタンを押す。入力に成功すると右下に「どらんく」が表示されて裏面をプレイできるようになる。

BATSUGUN

●クレジット増加

ゲーム中にボースをかけ、ボースをかけた方のコントローラでA、B、A、B、X、A、Bの順にボタンを押す。すると、入力するたびにクレジットが増加する。

●アイスマンの素顔

1人プレイでTYPE-Cのアイスマンを使ってクリアし、エンディングが始まるま

でAボタンを押し続ける。すると、アイスマンの素顔を見られるエンディングになる。同様に、AボタンとBボタンを押し続けると、さらに違うバージョンのエンディングを見ることもできる。

ハットトリックヒーローS

●熊谷チームが使える

「アーケード」以外のモードを選択して、チームセレクト画面で、LとRボタンを押しながらチームを決定する。すると、熊谷チームを使用してプレイできる。ただし量チームが熊谷チームを使って対戦することはできない。

●ユニット数が99になる

PK戦以外のモードで、LとRボタンを押しながら自分のチームのエースを決定する。すると、4人分全員のユニットがMAXの99の状態プレイできる。

ばっぱらばおーん

●シーンクリアコマンド

ゲーム中に、RとXとCとスタートボタンを同時に押すと、次のシーンに進むことができる。

バトルガレガ

●機体性能が選べる

機体選択画面で決定するボタンによって機体の性能が変わる。

ボタン	性能
A	標準
B	スピードが少し速い
C	当たり判定が少し小さい
AとBとCの同時押し	スピードが少し速く、当たり判定も少し小さい

●隠しフォーメーション

同じアイテムを続けて見逃してからオプションアイテムを取ると発動する。

フォーメーション	条件
フット	小さいショットアイテムを5つ見逃す。
ホーミング	ウェポンアイテムを5つ見逃す。
ホーク	オプションアイテムを5つ見逃す。
ジャベリン	ボーナスアイテムを5つ見逃す。
ミサイル	2P同時プレイ時に、上記のどれかを満たすと50%の確率で発動する。

●「魔法大作戦」のキャラ使用

タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、Cの順にボタンを押すと、オプションのゲストキャラをONにしなくても「魔法大作戦」のキャラが使えるようになる。

バトルバ

●対戦プレイのロード画面が変わる

サタンの内蔵時計が、ある特定の日付の場合、対戦プレイでコースを決定したあとのロード画面の絵が変わる。ロード画面と日付は右上の表を参照。

ロード画面	期 間
正月	1月1日～4日
バレンタイン	2月14日
夏休み	7月25日～8月15日
霜降	8月16日～9月1日
クリスマス	12月24日・25日

●ボスキャラが使える

ストーリーモードをクリアするたびに、特定のボスキャラが使えるようになる。ストーリーモードを1回クリアすると「Gell Bates」が、2回クリアすると「Dorry Yates」が、3回クリアすると「Gato Yamada」が使えるようになる。

●マシンがなくてもレースに参加

対戦中に自分のマシンが破壊されてドライバーだけの状態になっても、対戦相手をジャマしたりすることができる。操作法は、方向ボタンで移動、LとRの同時押しで無敵状態に、その他のボタンでジャンプすることができる。

バトルモンスターズ

●対戦ステージを選択できる

VSモードでキャラを選択後に、AかCボタンを押し続けると対戦ステージが選択できるようになる。

●シオンの隠し必殺技

シオン使用中に、→→A+Bというコマンドで、日月滑刀という隠し必殺技を出すことができる。

花組対戦コラムス

●シンデレラモードで隠しキャラが使用できる

シンデレラモードを選択する時に、LとZを押しながらCボタンで決定すると、あやめと三人娘が使える。同様に、RとXを押しながらCボタンで決定すると米田が使えるようになる。

●宝石の種類が増える

「サクラ大戦」のクリアデータがバックアップ内にあると、クリアしたキャラに対してする宝石が選べるようになる。

●ストーリーモードで隠しキャラが使用できる

ストーリーモードのステージ2で以下の条件を満たすと、次のプレイから隠しキャラが使用できる。

あやめ

カンナを選んでストーリーモードをプレイし、あやめとの会話で「言うことを聞く」を選択する。

三人娘

李紅蘭を選んでストーリーモードをプレイし、三人娘との会話で「デートに誘う」を選択する。

米田

アイリスを選んでストーリーモードをプレイし、米田との会話で「浪曲を聞く」を選ぶか、タイムオーバーにしてしまう。

●ステージセレクト

まず1人専用を選び、ルール選択画面で「パズル」にカーソルを合わせて、右とRとZを押しながらAボタンで決定する。そのあと好きなキャラを選んでゲームを始めれば、隠しステージを含めた全ステージが選べるようになる。

パブルシンフォニー

●ひみつのおぶしょん

「げーむすたーと」か「おぶしょん」を選択する画面で、左、右、左、右、A、B、C、Bの順にボタンを押す。

●パブルポブルモード

タイトルデモ画面で、A、B、A、B、A、B、右、Cの順にボタンを押すと「パブルポブル」モードがプレイできる。

●フルパワーモード

タイトルデモ画面で、下、A、B、C、左、右、左、Cの順にボタンを押すと、キャラクターのスピードと砲の連射がフルパワー状態で始められる。

●スーパーモード

「TAITO」と「VING」のロゴが表示されたあと、パブルンの後ろのカーテンが開く前に、上、C、右、B、A、左、C、下の順にボタンを押す。すると、通常とは異なる敵が出現する「スーパーモード」がプレイできる。

●人間モード

タイトルデモ画面で、左、下、上、B、右、C、A、右の順にボタンを押すと、キャラクターが人間に変わる。

●ボーナス確実

タイトルデモ画面で、B、A、B、A、B、A、左、Cの順にボタンを押す。すると、ミスしても隠し部屋に行けるようになる。

BULK SLASH

●女の子のお叱りの声が聞ける

ネームエントリーで「SEX」と入力する。

パロック

●合成アイテム法則

表のとおりアイテムを組み合わせればいろいろなアイテムが手に入る。組み合わせは下の表を参照。

焼肉+焼肉	通常の肉
炎虫+剣系	炎淨の剣
氷虫+剣系	氷結の剣
雷虫+剣系	雷鳴の剣
炎虫+コート系	炎炎のコート
氷虫+コート系	氷氷のコート
雷虫+コート系	雷雷のコート
からの箱+剣系	無防備の箱
からの箱+コート系	無防備の箱
からの箱+偽魔系	無防備の箱
からの箱+箱系	箱の箱
からの箱+文様系	文様の箱

ハングオンGP '95

●時間制限がなくなる

モードセレクト画面でタイムトライアルにカーソルを合わせ、右、左、上、下、Zボタンの順に押してから決定する。

●11台目のスペシャルマシン

すべてのコースで優勝し、エンディングを見たあとにゲームを始めると、使用できるマシンが10台に増える。その後、どのコースでもいいから1周29秒を切るレコードタイムを出すと、これまでのマシンとは比較にならないほどの性能を持つスペシャルマシンが選択可能になる。

●隠しコース出現

オプション画面に入り、何もせずにBボタンを押してモードセレクト画面へと戻る。次に、R、R、L、R、Rの順にボタンを押すと、通常は選べない4～6番目のコースを含めたすべてのステージが選べるようになる。

●エンデュランスモードが選べる

アドバタイズデモ中に、上、下、右、左の順にボタンを押してから、XとYとZボタンを同時に押す。すると、モードセレクト画面で「エンデュランス」をすぐに選べるようになる。

●アルバトロスに追われる

「Albatross Cliff Reef」コースでプレイしている時に、逆走したまま230km以上のスピードを出すとアルバトロスに追いかける。

犯行写真

～縛られた少女たちの見たモノは？～

●名前変更

新規ファイルでゲームを始めて、2P側のLとRボタンを同時に押しながらファイルを決める。すると、主人公の名前を変更することができる。

●サウンドテスト

メニュー画面で、2P側のLとRとYとBボタンを同時に押しながら決定するとサウンドテストができる。

パンツァードラグーン

●LとR同時押しのテクニック

プレイ中にLとRを同時に押すと、ドライブモード時なら後方へ、シューティングモード時なら正面(ドライブモード)へ移行できる。(L、Rを1回ずつ押すよりも、少しだけ速い)

●ローリングモード

タイトル画面で、方向ボタンを上から右回りに3回転させてからゲームを始める。すると、ドラゴンの体力が減っていてもローリングが可能になっている。

●ローリングテクニック

ドラゴンの体力が減ってゲージが赤くなった時に、方向ボタンをすばやくどの方向でもいいので斜めに2回押すと、ドラゴンがローリングする。ローリング中にショットボタンを押していると、画面内のすべての敵(最大8体)を自動的にロックオンすることができる。

●ドラゴンオンリーモード

イージーモードを全ステージ100%でクリアしてからタイトル画面で、左、左、右、右、上、下、上、下、L、Rの順にボタンを押す。すると、ドラゴンだけのモードでプレイできる。

●カイルオンリーモード

ゲームを起動するまえに、サタンの言語設定画面でメッセージをドイツ語に設定する。ゲームを起動したら、タイトル画面で、上、X、右、X、下、X、左、X、上、Y、Zの順にボタンを押す。するとカイルだけのモードでプレイできる。

●ウィザードモード

タイトル画面で、L、R、L、R、上、下、上、下、左、右の順にボタンを押す。するとゲームのスピードが異様に速いウィザードモードでプレイできる。

●無敵モード

タイトル画面で、L、L、R、R、上、下、左、右の順にボタンを押すと無敵になる。しかし、エンディングは見られない。

●自滅コマンド

プレイ中に、AとBとCとLとRボタンを同時に押すと、ドラゴンの体力が0になって強制的にゲームオーバーとなる。

●エピソードセレクト

タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、X、Y、Zの順にボタンを押すと、エピソードセレクトが可能になる。この技を使うと、イージーモードでもエピソード5～7がプレイできる。

●エピソード0がプレイできる

タイトル画面で、上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、L、Rの順にボタンを押すと、隠しステージのエピソード0がプレイできる。このモード中はYとBボタンでスピード調節ができる。なお、10分間で自動的に終了になるので、そのあとはリセットすること。

●セガロゴマンを動かす

セガロゴマンが表示されている時に、2P側のXとYとZとスタートボタンを同時に押す。すると、1P側でセガロゴマンを動かせるようになる。操作方法は、方向ボタンで移動、Aボタンを押しながら方向ボタンで回転、XやYボタンで光源が変化する。もとの位置に戻したい場合は、AとBとCボタンを同時に押す。

●セガロゴガール

難易度をハードに設定し最後のボスをノーダメージで倒す。すると、ゲームオーバー後やゲームクリア後に表示されるセガロゴマンがセガロゴガールに変わる。

●エンディング鑑賞

タイトル画面で、上、上、下、上、右、右、左、右、下、下、上、下、左、左、右、左の順にボタンを押すと、難易度ノーマルのエンディングが見られる。同様に、上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右の順にボタンを押すと、難易度ハードのエンディングが見られる。

●ホーミングレーザー選択

ハードモードを一度もコンティニューせずにクリアしたら、再び適当なモードでゲームを始める。そしてエピソード開始前の文字表示が出ているあいだに、A、B、Cのいずれかのボタンを押し続けると、特殊なホーミングレーザーが撃てるようになる。(Aは通常のホーミング、Bは鋭角なホーミング、Cは回転するホーミング)ただし、効果はそのエピソード内だけなので、各エピソードごとに入力し直すこと。

●ショット選択

ノーマルモードを一度もコンティニューせずにクリアしたら、再び適当なモードでゲームを始める。そしてエピソード開始前の文字表示が出ているあいだに、X、Y、Zのいずれかのボタンを押し続けると、特殊なショットが撃てるようになる(Xは通常ショット、Yは連射ショット、Zは貫通ショット)。これも効果はそのエピソード内のみなので、各エピソードごとに入力し直すこと。

●ポーズ表示を消す

プレイ中にポーズをかけた時、XとYとZボタンを同時に押すと、画面に表示されている「PAUSE」の文字を消すことができる。

●究極コマンド

タイトル画面で、上、X、右、Y、下、Z、左、Y、上、Xの順にボタンを押す。すると、「ホーミングレーザー選択」「ショット選択」「セガロゴガール」「ドラゴンオンリーモード」の裏技ができるようになる。

●命中率で残機数アップ

各エピソードをクリアするたびに命中率が表示されるが、これが80%を超えると残機数がアップする。80～90%で1機、90～99%で2機、100%だと5機増える。

パンツァードラグーン ツヴァイ

●バンドラの箱

特定の条件を満たすとフラグが立ち、オプションモード4「PANDORA'S BOX」の項目が追加される。多くフラグが立つほど、数多くの設定が可能になる。フラグと条件については右上の表を参照。

フラグ1
「TOTAL TIME」が2:30以上or セーブエンドしたときのADEC値(内部的な数値)が2
フラグ2
「TOTAL CLEARED GAME NO.」が1以上
フラグ3
「TOTAL TIME」が10:00以上or 「TOTAL CLEARED GAME NO.」が5以上or 「BEST SHOT DOWN RATIO」が90%以上
フラグ4
隠し形態のドラゴンでゲームをクリアする
フラグ5
「TOTAL TIME」が20:00以上
フラグ6
「TOTAL TIME」が30:00以上or 「TOTAL CLEARED GAME NO.」が20以上or 「BEST SHOT DOWN RATIO」が100%

●ADEC値を表示

オプション画面の「INSTRUMENT MODE」を「FULL」に設定して、プレイ中に2P側のBボタンを押す。

●X-Yレーダー

プレイ中に2P側のAボタンを押すと、レーダーが画面奥に倒したようなX-Yレーダーになる。

●自滅コマンド

プレイ中に、AとBとCとLとRボタンを同時に押すとドラゴンが自滅してしまう。

●周辺機器でもプレイできる

通常のコントロールパッド以外でも、ミッションスティック、シャトルマウス、レーシングコントローラーでプレイできる。マウスではA、Cボタンをビューチェンジ、Bボタンをショットと設定するとAとCボタンの同時押しでバーサクが使える。また、ミッションスティックにレバーを2本つけると、ドラゴンと人間を別々に操作できる。

ひ

Pio♥キャロットへようこそ!!

●同人グッズ入手方法

ゲーム中には同人グッズが全5種類あり、中にはおまけCGをゲットできるものもある。以下は同人グッズの種類と、その入手方法。

同人ソフト1

7月28日(30、31日でも可)の午前中、大介に電話をかける。すると、29日の夜、みるくが部屋に置き忘れていく。

同人ソフト2

8月9、10、11日の午前中に大介に電話をかける。するとその日の夜に入手できる。(大介が電話に出なくても大丈夫)

同人誌1

8月12～14日、大介に電話して同人誌について教えてもらっておくと、16日にコスプレ姿のみるくから入手できる。

同人誌2

コミケの1日目(8月17日)に、3択で「もう少しブラブラしているよ」を選択する。

同人誌3

8月18日(コミケの2日目)にコミケに行き、3冊で「みるくを探しに行く」を選ぶ。すると、仲蔵に入った警備員から同人誌3をもらえる。

●「同人ソフト2」での裏技

上で紹介している「同人ソフト2」の『ニゲーム』には、攻略に役立つ2つの裏技がある。

ニンジンフィーバーモード

キュウリを5本連続で取ると、しばらくニンジンしか降ってこなくなる「ニンジンフィーバーモード」が始まる。モード突入時の残りタイムが少なくいほど、降ってくるニンジンの量が多くなるので、残りタイム8秒くらいにこのモードに突入するようにニンジンを取るとよい。

無敵モード

残りタイムが15秒を切ったら、画面の左右スミどちらかを連続ジャンプで登る。すると、チャイムが鳴って無敵状態となり、爆弾や爆風によるダメージをいっさい受けなくなる。

PDウルトラマンリンク

●CGモード

タイトル画面で、L、R、X、Z、Z、X、R、Lの順にボタンを押す。

●ステージセレクト

タイトル画面で、L、X、Z、R、R、L、X、Z、Y、Z、L、X、Y、Z、Z、R、L、R、Z、Yの順にボタンを押す。

ビクトリーゴール

●リプレイモードの視点を変更

リプレイ画面でYボタンを押すと、リプレイの中心になっている選手への視点を切り替えられる。

●ダッシュ移動

選手がボールをドリブルしている時に、方向ボタンを進行方向にすばやく2回押すとダッシュできる。また、進行方向に対して真横に2回押すと、直角に曲がることもできる。

●デモ画面の視点を変更

ゲームを起動したあとのデモプレイ画面で、キックオフ直後にLとRボタンを同時に押す。すると、コントローラの各ボタンで視点を変更できる。

●旗のはためきを変更

チーム選択画面(ホーム、アウェー選択画面)で、LとRボタンを同時に押す。すると、方向ボタンで旗の動きが変更されるようになる。

ビクトリーゴール'96

●光吉氏の裏音声モード

ゲームセットアップで「試合開始」を選

択する時に、LとRボタンを押し続ける。すると、試合の実況以外の音声ですべて光吉猛修氏の声になる。

●ユニフォームが変わる

スーパースターモードでゲームを始め、試合直前に2つの旗がなびいている画面でLとRとYボタンを押し続ける。すると、各チームのユニフォームがキーパーと審判のものへと変化する。さらに、この試合の審判の姿は某有名人のそっくりさんになっている。

●マルチビジョンのお遊び

プレイヤーがHOMEで試合に勝った時、試合終了のホイッスルが鳴っているあいだLとZボタンを押し続ける。すると謎のおじさんが現れて「やるねえ」といってくれる。また、プレイヤーがAWAYで試合に勝った時、試合終了のホイッスルが鳴っているあいだRとXボタンを押し続ける。すると、実況の金子勝彦氏と解説の木村和司氏が現れる。

●謎の審判登場

まず、オプションでファウルとカードの設定をONにしたら、PK戦以外のゲームを選択する。対戦チームの旗が表示されたらLとRとXボタンを作戦画面が表示されるまですべて押し続ける。すると、試合中にファウルをした時に通常とは違う姿の審判が現れる。

美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～

●変身シーンを鑑賞できる

オプション画面で、L、X、Y、Z、Rの順にボタンを押す。すると、「おまけ」が追加されてセーラー戦士全員の変身ムービーが見られるようになる。

ビッグー撃! バチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム

●セット打法

「クランキーコンドル」という台を選択し、Yを押しながら方向ボタンの下を押してスロットのリールを回転させる。人力に成功すると「カリッ」という音がして、セット打法ができるようになる。

必殺!

●隠しBGM

オプション画面でカーソルを「音設定」に合わせ、LとRを押しながらスタートボタンで決定する。すると、隠しBGMを聞くことができる。

●コンティニュー回数増加

キャラが2人とも死んでしまったら、画面が暗くなるまでXとYとZボタンを押し続ける。すると、コンティニュー回数が増加する。

必殺パチンココレクション

●初めから大当たり

パチンコ店のエキサイトのマシでプレイする。そして、途中でカウンターへ行って再び同じ台に戻る。するとその台が初めから大当たりになっている。

日灼けの思い出+姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1

●パズルの画像鑑賞モード

オプションモードの「PHOTO VIEWER」にカーソルを合わせ、右とLとXを押しながらスタートボタンを押す。すると、姫くりパズルの画像366枚すべてを見られるようになる。

●姫くりセレクト

メニュー画面で「HIMEKURI」にカーソルを合わせて、左とRとZを押しながらスタートボタンを押す。すると、好きな日付のパズルで遊べるようになる。

●新たなCOMレベル

VSモードの「1P VS COM2」にカーソルを合わせ、Xを押しながらAボタンを押すとCOMレベルが3になる。同様に、Yを押しながらAボタンを押すとCOMレベルが4になり、Zを押しながらAボタンを押すとCOMレベルが5になる。

ピンボールグラフィティ

●ミラーモード

まず、ピンボールプレイでハイスコアを出しておく。そして、マシン選択時に方向ボタンの左右でマシンの名前を反転させて決定する。すると、マシンの左右が反転したミラーモードでプレイできるようになる。

●変わり玉でプレイ

プレイ中にポーズをかけて、XとYとZを同時に2回押す。そして、B、A、左、左の順にボタンを押すと、ボールがバスケットボールや立体カードなどに変化する。

●視点変更モード

ピンボールプレイでポーズをかけて、XとYとZを同時に2回押す。そして、Z、Y、X、上、左、下、A、B、Cの順にボタンを押す。すると、ポーズ中にBボタンを押すことで視点変更が可能になる。ただし、このモードではハイスコアに記録されなくなってしまう。

ふ

ファイターズヒストリー・ ダイナマイト

●「EXTRA ROUND」で牛と戦う

難易度はどれでも良いので、相手に1本も取られずにクリアする。すると、エン

ディング終了後に「EXTRA ROUND」が始まり、牛と闘うことができる。

FIGHTERS MEGAMIX

●追加オプション出現

1Pモードでゲームをクリアすると追加オプションが出現する。このオプションはさまざまな条件を満たすことで9項目まで追加されていく。

BGM ON/OFF

ゲーム中に流れるBGMのON・OFFが可能になる。
条件:追加オプションの項目が出現していること。

ENDING BGM

クリアしたステージのエンディングBGMを聴ける。
条件:追加オプションの項目が出ていること。ただし、クリアしていないコースの曲は聴くことができない。

1P NO DAMAGE ON/OFF

1P側のキャラが無敵になる。
条件:全コースをクリアしてあり、プレイヤーのラウンド数が500以上になっている。

2P NO DAMAGE ON/OFF

2P側のキャラが無敵になる。
条件:全コースをクリアしてあり、プレイヤーのラウンド数が500以上になっている。

HYPER MODE ON/OFF

すべての技の硬化時間がなくなる。
条件:100ラウンド以上プレイする。

TRAINING ENEMY

トレーニングモードの相手を自由に選ぶことができる。
条件:全コースをクリアし、トレーニングモードのOKマークを600個以上つける。(マークは合計数であって、使用したキャラや技はどれでもいい)

SURVIVAL STAGE

サバイバルモードのステージを自由に選べる。(壁ありステージのみ)
条件:全コースをクリアし、サバイバルモードを10回クリアする。

PORTRAIT

エンディング時に表示されたボーナスポートレートを表示する。
条件:全コースをクリアする。

BOOK KEEP

プレイ時間などのバックアップデータを表示する。2ページ目にはトレーニングモードのOKマークの数が表示される。
条件:全コースをクリアする。

●F14-XX出現

B.M.ステージスタート時に、1P側と2P側のコントローラのXボタンを押しておくと、B.M.ステージに「アフターバーナー」のF14-XXが出現する。

●トレーニングモードのBGMセレクト

トレーニングモードのコマンド表示時にLかRボタンを押すと、BGMが各ステージのものに変わる。ただし、「レンタヒーロー」などの特別なBGMは、クリア後に選択が可能になる。

技名	コマンド	条件
ブラックレインボー	←→P+G	相手ダウン
ブラックホール	↑→PKG	両足空中
ダウン攻撃		
ストライクスタンプ	↓K	相手ダウン
レッキングダイブ	↓P	壁に背向け
振り向き攻撃		
ターンフィスト	P	相手背後
ターンダブルフィスト	PP	相手背後
ターンハイキック	K	相手背後
ローターンフィスト	↓P	相手背後
ローキックスピニングターン	↓P	相手背後
スピニングターン	↑P	壁に背向け
走り攻撃		
ライトニングストレート	P	走り中
ライトニングタックル	P+K	走り中
ライトニングニー	K	走り中
スライディングキック	↓K	走り中
ローリングソバット	↑K	走り中
ランニングジャンプキック	↑K	走り中
壁技		
クライムウォール	↑P	ジャンプ同時
ウォールダイブ	↑P	全壁寄り中

※記号の見方:P=パンチ K=キック

G=ガード +=同時押し

※1=Pから始まるコンビネーションへ派生

※2=Pから始まるコンビネーションへ派生

※3=しゃがみパンチからコンビネーションへ派生

※4=攻撃技ではない

なお、B.M.には技表以外にも2種類の

ガード&アタック(←P、←K)がある

●オプションプラス

アーケードモードをクリアすると、新たにオプションプラスモードが選択できるようになる。このモードには、開始ステージを自由に選べる「STAGE」、1Pと2P共にダメージを受けなくなる「NO DAMAGE」、アーケードモードをクリアしたキャラのエンディングCGを鑑賞できる「PORTRAIT」、ペプシマン乱入の有無を設定できる「PEPSIMAN」、試合中のBGMのオン・オフが設定できる「BGM」の項目がある

●制服&アロハハニー登場

アーケードモードを難易度ノーマル以上でクリアすると、リゾート風のコスチュームを着たアロハハニーが、難易度ハード以上でクリアすると制服を着たハニーが登場する

●BIG HEADモード

VSモードを200試合以上プレイすると、オプションプラスに「BIG HEAD」という項目が追加される。この項目をオンに設定すると、頭と手足の先が巨大化したコミカルなキャラクターでプレイできるようになる。

●壁の表示を消せる

トレーニングモードで、OKマークを300個以上つける。すると、オプションプラスに「WALL DISP」の項目が現れる。これをオフに設定すると、リングを囲んだ壁の表示を消すことができる

●いつでもハニーフラッシュ!

トレーニングモードでハニーの技すべてを「OK」にする。Xを押しながらハニーを選べると、スカートごとアーマーを外せる

●B.M.がバンダになる

バンダを使ってアーケードモードをクリアする。すると、オープニングムービーの最後に登場するB.M.がバンダになる

●ペプシマン登場

アーケードモードで、相手が圧倒的に有利な状況(相手の体力をほとんど残した状態)でプレイする。すると、負けそうになった時にペプシマンが突然乱入してきて、対戦することができる。この時ペプシマンに勝つと、プレイヤーキャラとして使えるようになる。なお、ペプシマン乱入のイベントは一度しか見ることができない。必殺技コマンドは以下の表参照

技名	コマンド	条件
立ちパンチ		
フロントパンチ	P	
オープンパンチ	PP	
オープンアーム	PPP	
サースト・フレイカー	PPPP	
サースト・バスター	PPPPP	
スパークリングト	PPPK	
クイックエンチ	PPK(ガード&アタック)	
オープンスピ	PK	
立ちキック		
ロールキック	K	
スピノフキック	K+G	
スピノフサンライズ	K+GK	
スピノフロート	K+GKK	
スピノコザック	K+G↓K	
ロールアシッド	KP	
ロールアシッド・ジャブ	KPP	
ロールアシッド・ラッシュ	KPPP	
ロールアシッド・スラッシュ	KPPPK	
ロールアシッド・スピ	KPPP↓K	
ロールアシッド・ダブルスピ	KPPP↓KK	
ロールアシッド・カーニック	KPPP↑K	
ロールアシッド・ロー	KPPK	
ロールアシッド・ソーダ	KPP↑K	
ロールアシッド・コイン	KPK	
ロールステップ	KK	
ホイールスピ	→K+G	
ダブルホイールスピ	→K+G↓、→K	
トリプルホイールスピ	→K+G↓、→K、→K	
オーバートップ・ホイールスピ	→K+G↓、→K、→K、→K	
ミドルパンチ		
エルボーカット	→P	
エルボーショット	→PP	
ライトスプーンショット	→PPP	
オーブスロー	→PK	
オーブスローのバリエーション	→PKP	
オープンアンバー	→P	
ミドルキック		
ミドルキック	↓K	
ミドルステップ	↓KP	
スバイラルステップ	↓KP→K+G	
ローバイラルステップ	↓KP↓K+G	
ヒールドロップ	↑G↓K	
ロケットミサイル	→K	
ブロックバスター	→K(ガード&アタック)	

技名	コマンド	条件
しゃがみパンチ		
ローキック	↓P	
しゃがみキック		
ローキック	↓K	
ロースピニングキック	↓K+G	
ロースピニングパンチ	↓K+GP	
ロースピニングハイ	↓K+GK	
ロースピニングロー	↓K+GKK	
ロースピニングロー	↓K+G↓K	
トリプルロースピ	↓K+G↓KK	
小ジャンプ攻撃		
ジャンプパンチ	P	ジャンプ同時
ホッピングキック	K	上昇中
コイン	K	ジャンプ同時
ローカットキック	↓K	上昇中
カーボニックサマー	↑K	上昇中
大ジャンプ攻撃		
ジャンプパンチ	P	空中
ジャンプパンチ	P	
フレート	K	下降中
エアローリングソバット	K	上昇中
ジャンプロー	K	ジャンプ同時
ジャンプロー	↑K	ジャンプ同時
フロントジャンプロー	↑K	空中
フレイク	↓K	下降中
エアダイブ	↓K	上昇中
バックエアキック	→K	空中
フロントエアキック	→K	空中
投げ		
ダブルバンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向け
バックウォールクラッシュ	P+G	相手背向け
ウォールスロー	P+G	
バックスープレックス	P+G	相手の背後
カーボン・コア・リフト・リフト	G↑↓P+G	
シュルダースロー	←→P+G	
グラントアクセル	←→P+K+G	
ベリベリチェック	P+K+G	相手の背後
フライングヘッドシザーズ	←P+K+G	空中
エアクラブ	↓P+K+G	壁を壁を立ち
ダウン攻撃		
ゴーストスタンプ	↓K	相手ダウン
ダブルスタンプ	↓KK	相手ダウン
トリプルスタンプ	↓KKK	相手ダウン
アルミニウムプレス	↑P	相手ダウン
振り向き攻撃		
ターンフィスト	P	相手背後
ターンパンチジャブ	PP	相手背後
ターンローキック	K	相手背後
ロースピニングターン	KP	相手背後
ローターンパンチ	↓P	相手背後
ターンロースピニング	↓K	相手背後
スピニングターン	↑K	相手背後
走り攻撃		
ライトニングストレート	P	走り中
ヘッドスライディング	P+K+G	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
フレイヤーダーツ	K	走り中
スライディングキック	↓K	走り中
壁技		
ウォールダイブ	↑P	壁寄り中
クライムウォール	↑P	ジャンプ同時
ロケットミサイル	→K	壁に背向け
その他		
ヘッドスライディング	←→P+K+G	
ヘリフリップ	→↓P+K+G	
ヘリフリップキック	→↓P+K+GK	

※記号の見方:P=パンチ K=キック

G=ガード +=同時押し

ペプシマン 技表

●「Candy」ハニーでプレイ

トレーニングモードで、ハニーの技すべてにOKマークをつける。そして、キャラ選択画面でZボタンを押しながらハニーを選択すると、名前が海外版パイパーズの「Candy」になる

●トキオの隠しポートレート

アーケードモードをトキオでプレイして、10回コンティニューしてクリアする。すると、エンディングCGの最後に隠しCGが表示される

●クマちゃん&バンダの

隠しポートレート

クマちゃんとバンダでアーケードモードをノーミスクリアすると、オプションプラスに隠しCGが追加される

ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

●LUDWIGが使用可能になる

キャラ選択画面でカーソルをHowに合わせる。そして左とLとRとBボタンを同時に押すとLUDWIGが使用可能になる

●選手名が変わる

試合が始まる前からLとRボタンを押し続けると、選手名の表示が「KABUNOKO」になる。ただし、それ以外には特別な変化はない

●コンティニュー回数を無限にする

オプション画面でXとYとZボタンを同時に押しながらコンティニュー回数を変更する。すると、コンティニュー回数を無限に設定することができる

●観戦モード

イリミネーションモードで、試合前の選手の名前と顔が表示された画面で、XとYとZボタンを同時に押し、そのままの状態が試合が始まるのを待つ。すると、その試合のみCPUが操作してくれる観戦モードになる。なお、これ以降の試合も観戦モードにしたい場合は、1試合ごとに同じ操作をすること

●第4のリング

オプション画面で、AとCとXとYとZのすべてのボタンを押しながらリングセレクトの項目を変更すると、(4)「石畳のリング」が選択可能になる

●エンディング鑑賞モード

サーキットモードのプレイ中にポーズをかけ、E、B、A、C、A、F、B、A、C、A、E、B、A、C、A、F、B、A、C、A、Aの順にボタンを押す。すると、すぐにエンディングが見られる

●音量が変わる

ゲーム中にポーズをかけ、LとRボタンを押してからポーズを解除すると音量が変わっている

ファイアープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

●隠しレスラー登場

「ビクトリーロード」の「IWAヘビー級統一シングルチャンピオンシップ」「IWA Jr.ヘビー級統一シングルチャンピオンシップ」で、特定の団体を制覇すると隠しレスラーが登場する。また、ヘビー級の全団体を制覇すると、隠し団体「HIDE」が登場する。「HIDE」を制覇すると、さらに4人の隠しレスラーが登場する。キャラクターと技表は下の表を参照。

マイティボウイ・スミス 技表

技名	コマンド
オクラホマスタンビード(必殺技)	組みC→
撓り式パワースラム	カウンターB
ダイビングエルボードロップ	コーナーA+B
カネディアンバックブリーカー	組みC
アバランシュホールド	組みA+B

ブラック・バンサー 技表

技名	コマンド
KDリラー(必殺技)	組みC↓
ドロップキック	立ちC
叩き付けフレーンバスター	組みC↑
リバースフレーンバスター	バックC↑↓
急所蹴り	バック返しB

ダイナミック・キッド 技表

技名	コマンド
スーパーダイビングヘッドバット(必殺技)	コーナーB
剃刀フレーンバスター	組みB↑
チンクランチャー	組みB↓
ジャンピングフームストンバイルドライバー	組みA+B
ヘッドドロップ(顔面)	仰向け顔B

マスク・ド・バンサー 技表

技名	コマンド
タイガースープレックス(必殺技)	バックC→
ローリングバット	立ちA+B
スペースフライングタイガーアタック	走り場外C
旋回式ボディプレス	コーナーA+B
高角度ジャーマンスープレックス	バックA+B

マスク・ド・バンサーⅡ世 技表

技名	コマンド
タイガードライバー(必殺技)	組みC↓
トベ・コン・ヒーロ	走り場外C
タイガースープレックス	バックC↑↓
タイガースープレックス'85	バックC→
ローリングジャーマンスープレックス	バックA+B

グラン・マリボーサ 技表

技名	コマンド
ウラガン・ラナ(必殺技)	組みC↑
ウラガン・ラナ	カウンターB
トベ・スイーダー	走り場外C
飛びつきスイングDDT	コーナーA+B
ジャンピングバクトロップ	バックC→

マスカラ・イーグル 技表

技名	コマンド
フライングクロスチョップ(必殺技)	走りA
フライングボディアタック	走りB
フライングボディプレス	コーナーB
ダイビングボディアタック	コーナーA+B
ジャンピングボム	組みA+B

マスカラ・コンドル 技表

技名	コマンド
フライングクロスチョップ(必殺技)	走りB
ボディンザース	走りA
モンキーフリップ	対角線走りA
ダイビングボディアタック	コーナーA+B
ロメロスベシアル	うつ伏せ脚B

ビクトリー武蔵 技表

技名	コマンド
皇斬斬り(必殺技)	立ちC
ナックルアロー	組みA
円固め	バックC
チョークスリーパー	バックA+B
リバースインディアンデスロック	うつ伏せ脚B

グレート司馬 技表

技名	コマンド
ランニングキックブリーカー(必殺技)	走りB
ドロップキック	立ちA+B
ジャイアントキック	カウンターB
扇天唐竹割り	組みC↑
河津掛け落とし	組みC→

トミー・ボンバー 技表

技名	コマンド
元祖バクトロップ(必殺技)	バックC→
ジャンピングニーバット	走りA
元祖バクトロップ	組みC→
バクトロップホールド	バックC↑↓
ギロチンホイップ	コーナー組みC↓

ハリー・テキサンJr. 技表

技名	コマンド
スピニングトーホールド(必殺技)	仰向け顔B
エルボースマッシュ	組みA
ヘッドロック	組みB
テキサススープレックス	組みB↓
リバースインディアンデスロック	うつ伏せ脚B

ビック・ザ・G・ブル 技表

技名	コマンド
キングゴングニーバット(必殺技)	仰向け顔B
電撃キック	走りA
ダイビングダブルニープレス	コーナーA
ダイビングギロチンドロップ	コーナーB
ゴリスラム	組みA↑

アドブル・ザ・デンジャー 技表

技名	コマンド
エルボードロップホールド(必殺技)	仰向け顔B
膝蹴り	組みA
組み込み燃焼突き	組みB↓
凶器攻撃	組みC→
凶器攻撃	バックC↑↓

沖田勝志 技表

技名	コマンド
サンダーファイアーパワーボム(必殺技)	組みC↓
一本足額突き連打	組みC
串刺しDDT	組みC→
クロスアームサンダーファイアーパワーボム	組みA+B
フェイスクラッシャー	バックB

ケリー・テキサン 技表

技名	コマンド
テキサスジャブ(必殺技)	組みC↑
ナックルバット	カウンターB
ムーンサルトプレス	コーナーA+B
頭突き連打	組みC
スピニングトーホールド	仰向け顔B

マッド・タイガー 技表

技名	コマンド
コブラクロー(必殺技)	仰向け顔B
噛みつき	組みC
コブラクロー	組みC↑
凶器攻撃	組みC→
凶器攻撃	バックC↑↓

ジャイアント・ロシュモフ 技表

技名	コマンド
フームストンバイルドライバー(必殺技)	組みA+B
ネックハンギングブリー	組みB
アルゼンチンバックブリーカー	組みC↑
アバランシュプレス	組みC↓
エルボードロップホールド	仰向け顔B

ディック・スレンダー 技表

技名	コマンド
足四の字固め(必殺技)	仰向け顔B
超長溝空フレーンバスター	組みC↑
ジャンピングバイルドライバー	組みA+B
ニークラッシャー	バックB
ニースタンブ(脚)	うつ伏せ脚C

ネバーランド・ロッシュ 技表

技名	コマンド
高速ダブルアームスープレックス(必殺技)	組みC↓
フロントスープレックスホイップ	組みC↑
元祖ジャーマンスープレックス	組みC→
ペリートゥバック	バックC↑↓
元祖ジャーマンスープレックス	バックC→

カ皇山 技表

技名	コマンド
袈裟切りチョップ(必殺技)	立ちC
扇天唐竹割り	組みB↓
喉笛チョップ連打	組みC
頭突き連打	組みC↑
串刺し喉笛チョップ	コーナー組みC↑

カルロス・クラウザー 技表

技名	コマンド
元祖ジャーマンスープレックス(必殺技)	バックC→
ゴッチ式バイルドライバー	組みC↓
クルックヘッドンザース	仰向け顔B
ホーアンドアローバックブリーカー	うつ伏せ脚B
黒帯十字固め	うつ伏せ脚C

R・J・フェイス 技表

技名	コマンド
元祖バクトロップ(必殺技)	バックC→
ボディンザース	走りB
元祖パワーボム	組みA+B
ダブルリストロック	両腕1顔B
STF	うつ伏せ脚B

グレート・バンサー 技表

技名	コマンド
チキンウィングフェイスロック(必殺技)	仰向け顔B
ボディンバット	立ちC
ムエタイハイキック	立ちA+B
チキンウィングフェイスロック	バックC
膝十字固め	仰向け脚B

ファルコムクラシックス

●隠しムービー

サターン本体の内蔵時計の日付を11月13日に設定し、Yボタンを押しながらおまけ項目を選択すると隠しムービーを見ることができる。

FIST

●視点変更

ポーズをかけてXボタンを押すと視点が上方向に回転する。また、Yボタンを押すと拡大、Zボタンを押すと下方向に回転する。

フィッシング甲子園

●ラウンドセレクト

学校名の入力画面で「あれっくすはやし」と登録すると、このデータが優勝データとなる。このデータでゲームを始めてフリーを選択すると、ラウンド選択画面が現れる。

●ムービーセレクト

学校名を「フィルム」と入力すると、「ムービー観る」と表示され、選択したラウンドのクリアムービーを観ることができるようになる。

●2P対戦を可能にする

まず、一度ゲームをクリアし、ラウンドセレクトができるようにする。そして、ラウンド選択時に、第3ラウンドにカーソルを合わせて、LとRを押しながらCボタンで決定する。すると、画面が上下に2分割され、2P対戦が可能になる。

●生餌が使える

第4ラウンドで釣れる20～30センチの「ナンヨウカイワリ」は、生餌として使うことができる。この生餌を使うと、水深200メートルくらいの場所で人物が釣れる。

FEDA・リメイク!

～エンブレム・オブ・ジャスティス～

●「カラミティエッジ」入手方法

エリア7で、シュタイアー基地での戦闘が終了したあと、再度このポイントに入る。そして、建物内の左奥に進み、突き当たりの壁の右側を調べる。すると、ア

ンデッド系の敵を一定の確率で即死させる武器「カラミティエッジ」が手に入る。

●「ブレードレジスト」入手方法

エリア9で、レイキャピノフの戦闘が終了したあと、再度このポイントに入る。そして建物が2つ並んでいるところで右側の建物に入り、突き当たり置いてある箱を開けると、最強の防具「ブレードレジスト」が手に入る。

フォトジェニック

●おまけのおまけモード

愛美、綾乃、いずみの3人のキャラクターのうち、誰か1人のエンディングを3種類見る。すると、おまけモードの項目に「おまけのおまけモード」の項目が追加される。ここでは、おまけCGが鑑賞できる。

●サウンドモード

駅前で発生する献血イベントを60回見ると、おまけモードに「サウンドモード」の項目が追加され、ゲーム中のBGMを自由に聞けるようになる。

ぶよぶよSUN

●隠しキャラ出現方法

キャラセレクト画面で、特定のキャラにカーソルを合わせてIP側のスタートボタンを押し続ける。すると、キャラ選択がランダムになるなどのさまざまな効果が現れる。具体的な内容は以下のとおり。

選択キャラ	出現キャラ
アルル	カーバンクル
シェゾ	サタン様
ドラコケンタウロス	1Pと2Pが入れ替わる
ルルー	カーソルがブルーレッドになる
ぞう大魔王	全員ぞう大魔王になる

●カーバンクル出現

難易度「むずい」の「ひとりでぶよ」モードを、ノーコンティニューでクリアする。もしくは、アルルで20回以上コンティニューしてクリアすると、カーバンクルがいきなり乱入してくる。

●アトリエモードの絵が増える

オプション画面の「ギャラリー」で、アトリエの項目を選択すると、日付によりアトリエの絵が1枚ずつ増えていく。これはサターン本体の内蔵時計の設定を変えることですべての絵を見ることが可能。日付と絵の内容は以下のとおり。

日付	内容
1/1	元日
2/14	バレンタインデー
3/3	桃の節句
5/5	端午の節句
9/15	敬老の日
12/25	クリスマス

●アルル、サタン様、シェゾ、ドラコが着替える

オプション画面の「ギャラリー」でサウンド項目を選択することで見られる「おんがく」の絵は、サターン内蔵時計の日付によってアルル達の服が変化する。日付と内容は、1/1～3、1/15、3/3、7/5三が着物、7/20～8/16が水着、12/1～25がサタンの格好となっている。

ブラストウィンド

●コンティニュー回数が無限に

ノーコンティニューでゲームをクリアすると、「CREDIT」の項目に「FREE PLAY」が追加され、コンティニュー回数を無限に設定することができる。

ブラックファイアー

●無敵モード

スタート オプション画面で以下の操作をすると、使用キャラクターが無敵状態になる。Aボタンを押し続ける→Bボタンを押し続ける→Cボタンを押し続ける→Cボタンを放す→Bボタンを放す→Aボタンを放す→B、A、B、Yの順にボタンを押す→Xボタンを押し続ける→方向ボタンの上を押す→方向ボタンの下を押す→Xボタンを放す→方向ボタンの下を放す。なお、この入力に成功すると声が聞こえる。

●ミッションセレクト

まず、スタート オプション画面で以下の操作をする。Cボタンを押し続ける→Bボタンを押し続ける→Aボタンを押し続ける→方向ボタンの上を押し続ける→Lボタンを押し続ける→Aボタンを放す→Cボタンを放す→Lボタンを放す→方向ボタンの上を放す。声が聞こえれば成功。プレイ中に上とAとBとCとLボタンを同時に押すと次のレベルに進むことができる。また上とXとYとZとLボタンを同時に押すと前のレベルに戻る。

●燃料&武器補給

スタート オプションの画面で、L、A、Z、Y、A、下、下の順にボタンを押す。入力に成功すると声が聞こえ、プレイ中にポーズをかけて再びポーズを解除すると燃料&武器の補給ができる。

●CG鑑賞モード

スタート オプション画面で、Z、A、Z、A、B、A、B、Y、C、A、C、Aの順にボタンを押す。すると、ゲーム中に使用されているCGをすべて見ることができる。

BLAM! マシーンヘッド

●レベルセレクト

「KDUDK9RDKDBSHNM」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、難易度を選択できる「SELECT LEVEL」がメニュー画面に追加される。

●無敵パスワード

「HMEHMHSD9DMDQFX」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、自機が敵に当たってもダメージを受けないようになる。

●全武器弾薬無制限パスワード

「HMEHMHSDVD-ONMR」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、すべての武器が使用可能の状態になる。また、弾薬も無制限で使えるようになる。

●最強の裏技パスワード

「RDS-KKSGDBGD-SR」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、上記の「レベルセレクト」「無敵」「全武器弾薬無制限」などの3つの効果がすべて現れた状態になる。

フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～

●BGMとSEが聞ける

タイトル画面でLとRを押しながら、Y、X、Z、B、A、Cの順にボタンを押す。入力に成功すると「これだあ!」という声が聞こえ、オプション画面にSEとBGMの項目が追加される。

プリルラ/アーケードギアーズ

●オプション項目追加

オプション中のSEテストを一定の順番で聞くことで、さまざまな項目が現れる。詳細は以下のとおり。

項目	SEを聞く順番
キャラセレクト	07-00-09-10
ノーデスモード	10-08-09-01
ラウンドセレクト	10-08-09-02
フリープレイ	09-00-04-10
サイズセレクト	00-00-09-01-01-03-01
難易度	08-00-09-01-04-08-00

プリンセスメーカー2

●ヘッジホッグ登場

まず娘を強く、優しく、家庭的で、なおかつ常識ある子に育てる。もちろん非行に走らせてはならない。順調に育てると、娘が街に遊びに行った時に、いじめられている女の子を助けるイベントが発生する。この時、どこかで見たようなハリネズミのぬいぐるみが登場する。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●アルバムモード

どんなエンディングでもいいので、ゲームを1回クリアする。すると、スタッフクレジットの中に「アルバムモード」の項目が新たに追加され「バカンスのアルバム」「エンディングのアルバム」などを見られるようになる。

ブルーシード ～奇稻田秘録伝～

●「紅葉のパンツ」の入手方法

9章までゲームを進めたら、国上管理室へ行く。そして、そこにあるシャワー室に入り、帰ろうとすると食堂のおじさんがドアを開けてくれるので奥へと進む。このあと小梅と桜の会話シーンになり、それが終わると「紅葉のパンツ」を入手できる。これは草薙用のアイテムになっている。

ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～

●「聖なる尻尾」入手方法

ゲームクリアのデータをセーブしたあと、タイトル画面で「最初から」を選び、クリア情報を使用してゲームを開始する。すると、ラーワから中継地点1に通じる街道に宝箱が出現する。これを調べると移動スピードがアップするアクセサリ「聖なる尻尾」が手に入る。

●ワイズが仲間に

女の子とハッピーエンドでゲームをクリアし、そのデータをセーブする。その後、タイトル画面で「最初から」を選択し、ゲームクリア後のデータを使って開始する。すると、ケインのレベルが10以上の状態でギルドに立ち寄ると謎の女性「ワイズ」に闘いを挑まれる。この戦闘に勝利してからワイズと会話すると、パーティの編成時にワイズをパーティに加えることができる。

プロ野球グレイテストナイン'97

●天候を雨にする

ゲーム設定画面で、LとRとYボタンを同時に押しながら試合を始めると天候が雨になる。

●バッターカーソル& ストライクゾーンの表示切り替え

プレイ中にポーズをかけ、LとYボタンを同時に押しながらゲーム設定画面から抜ける。すると、バッターカーソルとストライクゾーンを「表示する」「しない」の切り替えができる。

●投手カーソルの表示を切り替え

プレイ中にポーズをかけ、RとYボタンを同時に押しながらゲーム設定画面から抜ける。すると、投手カーソルを「表示する」「しない」の切り替えができる。

●中継プレイ

守備の時にLかRボタンを押すと外野からの送球を中継できる。また、送球時にLとRボタンを同時に押すと、中継が捕球しないでボールをスルーする。

●清原の能力

オール・セの清原は巨人の清原より能力が高くなっている。

プロ野球グレイテストナイン '97 メークミラクル

●試合で雨を降らせる

オープン戦モードでゲームを開始したあと、試合設定画面でLとRとYを押しながらスタートボタンを押す。すると、雨の中で試合ができるようになる。

●投打カーソルが消える

ポーズ中に、LとRとYボタンを押しながら中断画面から抜けると投打カーソルが消える。

●1イニングで終了

ペナントレース(または1997ペナント)を始めて、スタメン表示画面で「試合開始」にカーソルを合わせて、XとZとBを押しながらスタートボタンを押す。すると、試合が1イニングで終了するようになる。(1イニングで勝負がつかない場合は延長戦となる)

プロ野球グレイテストナイン '98

●試合が1イニング制になる

ペナントレースのスタメン表示画面で、カーソルを「試合開始」に合わせ、XとZとBボタンを押したままスタートボタンを押す。すると、試合が1イニング制となる。

●投打カーソルが消える

試合中にポーズをかけ、LとRとYボタンをすべて押したままの状態です試合画面に戻る。すると、投打カーソルが画面から消える。

●雨天試合がプレイできる

オープン戦の試合設定画面で、LとRとYボタンをすべて押したままの状態です試合を開始すると雨天試合になる。(ペナントモードの場合は、勝敗を表示している画面で入力)

●夜のホームラン競争

球場決定時にスタートボタンを押し続けると、通常は昼間でのみプレイ可能なホームラン競争をナイトで楽しむことができる。

プロ野球チームもつくりよう!

●パスワード読み上げスピードを変更

パスワードを読み上げている時にRボタンを押すと、読み上げる速度が通常の3倍速に変化する。これとは逆に、Lボタンを押すと遅くなる。

●好きな大きさの球場をいつでも作れる

「球場けんちく」で大きい球場が表示されている時に、XとYとZボタンを同時に押す。入札に成功すると音がして、好きな大きさの球場を作れるようになる。ただし建築費や維持費はかかる。

●選手の能力を見られる

選手をトレードする際、下の手順をふむことによって選手の能力値を表示することができる。(複数選手のトレードの場合は、選手達の能力の合計値が表示される)なお、この裏技は他球団からトレードを申し込まれた場合にも使える。

- 1 両チームのトレードする選手を選択したら「やめる」にカーソルを合わせ、XとYとZとスタートボタンを押しながらCボタンで決定する
- 2 「トレードを中止いたしますか?」に「いいえ」を選ぶ。(もしくはキャンセルする)
- 3 「申し込み」にカーソルを合わせてLとRとスタートボタンを押しながらCボタンで決定する。

●選手のパーツが増える

下の手順をふむことによって「選手もつくりよう」の選手のパーツを増やすことができる。ただし、パーツが増えた時に、それまであったパーツが消えてしまうこともある。

- 1 「選手もつくりよう!」で「顔をつくる」を選択する
- 2 「かたち・いろ・けつてい」のメニューでX、Y、Z、Yの順にボタンを押していく。すると、ボタンを押した回数によって下のパーツが新たに増える。

宇宙人パーツ

X、Y、Z、Yの順にボタンを32回押す

ロボットパーツ

X、Y、Z、Yの順にボタンを64回押す

サルパーツ

X、Y、Z、Yの順にボタンを128回押す

犬パーツ

X、Y、Z、Yの順にボタンを256回押す

●ユニフォームを変更

メニューの「顔をかえる」の「かたち・いろ・けつてい」でLとRを押しながらYボタンを押す。すると、「選手もつくりよう」で作った選手のユニフォームを、球団のユニフォームに変えられる。

●選べる秘書が増える

秘書選択か、再契約画面で「5年間の契約が…」というメッセージが表示されている時に上、下、左、右、L、Rの各ボタンをそれぞれ1回ずつ(順番は関係なし)押す。すると、それまではランダムで登場する4人の中からしか選べなかった秘書が、全32人の中から選べるようになる。

●いきなりエンディング

タイトルの前の「つくりよう」ロゴが表示されている時に、X、Y、X、X、Y、Z、A、B、Lの順にボタンを押すとエンディングムービーを見ることができる。同様二、X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、Aの順にボタンを押すとスタッフロールをそれぞれ見ることができる。

平成天才バカボン すずめ! バカボンズ

●ノラ馬を使用可能にする

対戦モードのキャラクター選択画面で、LとRを押しながら左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、ノラ馬を対戦モードで使えるようになる。

●3個消しモード

オプション画面でLとRを押しながら上、下、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、3つ以上はさまないで消えないモード(ただし対戦モードのみ)が選べるようになる。

●別テイクのオープニング

2P側にコントローラを接続しておき、ゼネラルエンタテインメントのロゴが表示されている時に2P側のAボタンを10回以上押す。すると、通常とは異なるオープニングを見ることができる。

PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～

●デモメニュー他

上とXとZボタンを押しながらゲームをリセットして、そのままボタンを押したままの状態です。すると、デモメニューに入れるようになる。また、このメニュー内で方向ボタンを左右に押すと、画面の表示モード(広角をワイドテレビ用)のものに設定することができる。

●ギャラリーを出現させる

方向ボタンの下とBボタンを押しながらゲームをリセットして、そのままの状態です再びゲームが起動するまで待つ。すると、トーナメント以外のモードでもギャラリーが出現する。

ホーンテッドカジノ

●ポーカー必勝法

ポーカーでディーラーが「RAISE UP or CALL」と言ったあとに、LボタンでアイテムBOXを出す。そして、すぐにRボタンを押してアイテムBOXをしまう。すると、方向ボタンの左か右を押すと再びチェンジカードができるようになる。ただし、何度も繰り返しているとカードが変化しなくなってしまう。

ボイスアイドルマニアックス ～プールパーストリー～

●ムービー鑑賞

サターン本体に「ボイスアイドル」のゲームデータを残さずにディスク2を起動し、「ディスク1を入れてください」というメッセージが表示されたら、X、Y、Z、A、B、C、L、R、上、

下、左、右、L、Rの順にボタンを押す。カーソルがでたらムービーを選んで「観」「鑑」のマークをつけ、AかCボタンを押す。そしてスタートボタンを押すとムービーを観ることができる。

ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー

●隠しCG鑑賞

「CHAR DESIGN」を見る時に1の位を9に、方向ボタンの右で10の位を8に設定すると、隠しCGを見ることができる。

ポケットファイター

●隠し技

各キャラにはマニュアルには載っていない技がある。コマンドは下の表を参照してほしい。

リュウ		レイレイ	
必殺技名	コマンド	必殺技名	コマンド
鋭骨割り	→+P	笑獣牙	→+P
ねりちやぎ	→+K	切腹鎧	→+K
		空中ダッシュ	空中で→+P
		特殊ダッシュ	Sを押しながら→

ケン

必殺技名	コマンド
稲妻かかと割り	→+K

チュンリー

必殺技名	コマンド
鳳爪脚	空中で→+K
中段蹴り	→+K
スピニングヘッジ	→+P

さくら

必殺技名	コマンド
フラワーキック	→+K

モリガン

必殺技名	コマンド
バズーカ	→+P
アタキック	空中で→+K
鉄砲ダッシュ	空中で→+P

ダン

必殺技名	コマンド
炎の竜巻	→+P

●ダン乱入条件

対CPU戦で、下記の条件を7人目の対戦までに満たしていればダンが乱入してくる。途中でコンティニューしたり、乱入対戦をしてはいけない。

- ・平均残りタイムが60以上である試合が、3試合以上ある
- ・平均残り体力が96以上である試合が、3試合以上ある
- ・1ラウンドも相手に取られない試合が、連続で1試合以上ある
- ・マイティコンボフィニッシュが3ラウンド以下である
- ・自分の必殺技ゲージがレベル1で相手のゲージがレベル3でフィニッシュしたラウンドが1以上ある

●ゴウキ乱入条件

対CPU戦で、下記の条件を7人目の対戦までに満たしていればゴウキが乱入してくる。途中でコンティニューしたり、乱入対戦をしてはいけない。

- ・平均残りタイムが80以上である試合が、1試合以上ある。
- ・平均残り体力が128以上である試合が、1試合以上ある。
- ・1ラウンドも相手に取られない試合が、連続で6試合以上ある。
- ・マイティコンボフィニッシュを6ラウンド以上決める。
- ・自分の必殺技ゲージがレベル3で、相手のゲージがレベル1でフィニッシュしたラウンドが1以上ある。

ユしたラウンドが1以上ある。

Body special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2

●隠しステージ

3人全員をシーン7までクリアすると、シーン8～10が追加される。これをクリアすると、さらにもう1つのエンディングを見ることができる。

●フォトビューアー

メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、方向ボタンの左、右、左、右、L、R、L、Rの順にボタンを押す。す

ると、すべてのフォトを見ることができる。

●ルーレットが遅くなる

メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、上、下、下、X、B、Zの順にボタンを押す。すると、ルーレットの動きが遅くなる。

ボボイッとへべれけ

●サウンドテストモード

プレイ中にポーズをかけ、方向ボタンの上か下を押しながら、LかRボタンを押す。すると、方向ボタンが上なら音楽、下なら効果音を聞くことができる。

本格将棋指南 若松将棋塾

●スタッフロールを見る

モード選択画面でカーソルを「各種設定」「対局」「将棋塾」「詰将棋」「棋譜再現」の順に合わせ、最後の「棋譜再現」のところでスタートボタンを押すとスタッフロールが流れる。

●写真集作りの注意点

ストーリーモードのメインキャラに対戦で勝った時、同じレベルのグラフィックをすべて見ておく。すると、その時のグラフィックをいつでも見られる写真集が作れるようになる。ただし、ストーリーモードをクリアした場合には、そのあとすぐに再びゲームを「はじめから」で開始し、データをセーブしておかないと写真集が残らない。

●フリー対戦で、すべての女の子と対戦できる

秋野まこととの対戦前のパスワード、G、M、J、D、B、G、M、H、カン、H、F、C、Hを使ってゲームを始める。そして、フリー対戦に登場していない女の子に写真を渡し、その女の子が現れる場所に行き会おう。その後、ゲームセンターに行き対戦して勝利したらセーブする。この手順を4人分くり返せばフリー対戦ですべての女の子と対戦できるようになる。

麻雀狂時代 コギャル放課後編

●アルバムモード

まず「初級、中級、上級」のモード選択画面で、上、下、X、Y、Zボタンの順に押しつけてカーソルを画面の一番左に移動させる。すると、アルバムモードが現れ、今までのプレイで見たグラフィックを見ることができる。ここでAボタンを押すと脱衣が始まる。

●クイックオプション

タイトルメニューで「設定してから」を選択したあと、Zボタンを押す。すると、クイックオプションモードに移行することができる。

●BGM変更

対局画面になった直後のメッセージが表示されたらすぐに、A、B、C、X、Y、Zボタンのいずれかを押し続ける。すると、押したそのボタンに応じてBGMが変わる。

ま

ま

マーヴル・スーパーヒーローズ

●ジェムを出さない

対戦プレイのラウンド開始前に1P側と2P側それぞれのコントローラのLとRボタンを押し続ける。すると、ジェムが出現しなくなる。

●ドクタードームの使用方法

ゲームクリア後ショートカットをOFFにしておき、キャラ選択画面で方向ボタンの下を2回押す。その後、弱K、中K、強Kの順にボタンを押し続けるとドクタードームが使用可能になる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

ドクタードーム 技表

必殺技	コマンド
プラスマビーム	↓、→、→+P
フォトンショット	→、↓、→+P
モレキュラーシールド	→、↓、→+K
フォトンアレイ	↓、→、→+P×3
特殊能力	
一定時間ジャンプする	↓、→、→+K×3

●アニタの使用方法

ゲームクリア後にショートカットをOFFにしておき、キャラ選択画面で上、右、下、左、上、右、下、左、上の順にボタンを押す。その後、弱P、中P、強Pの順にボタンを押し続けるとアニタが使用可能になる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

アニタ 技表

必殺技	コマンド
キルシュレッド	P×4回押す。4回連続で押すと必殺技が発動する
激突忍撃	→、↓、→+P
鋭鋭忍撃	→、↓、→+P
LOVE FOR YOU	↓、→、→+P×3

●サノスの使用方法

ゲームクリア後にショートカットをOFFにしておき、キャラ選択画面で方向ボタンの上を2回押す。その後、強P、中P、弱Pの順にボタンを押し続けると、サノスが使用可能になる。必殺技コマ

ンドは下の表を参照。

サノス 技表

必殺技	コマンド
タイタニッククラッシュ	←、↓、→+P
デスフィア	↓、→+K
ガントレットリアルティ	←、↓、→+弱P
ガントレットスペース	←、↓、→+中P
ガントレットパワー	←、↓、→+強P
ガントレットタイム	←、↓、→+弱K
ガントレットソウル	←、↓、→+中K
ガントレットマインド	←、↓、→+強K
インフィニティ・スペシャル特殊効果	
ガントレットタイム	フィールドに接触すると動きは鈍くなる
ガントレットソウル	体力を吸収し、インフィニティの一本減少させる
ガントレットマインド	相手の入力を一定時間左右逆にできる

●キャラの色が変わる

ショートカットをOFFに設定してキャラクター選択画面を出す。上段のキャラは上、下段のキャラは下を3秒以上押し続けてから決定するとキャラの色が変化する。

●カーソルを速く回す

ショートカットOFFの状態ではキャラ選択画面を出す。そして方向ボタンの左か右を押し続けると、カーソルが時計回りに高速で回転する。

麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～

●謎のキャラ登場

難易度の選択画面で、上、下、Z、Y、Xボタンの順に押す。すると、謎のキャラが出現する。

●脚を鑑賞

牌をツモったとき、Rボタンを押しながら、FとAとBとCとLボタンを同時に押すと、女の子の脚を鑑賞できる。

麻雀学園祭

●スペシャルグラフィック

双眼鏡を手に入れ、特定の場所で使

用するとスペシャルグラフィックが見られる。双眼鏡を使う場所は佐和子のマンション、京香の家、平和町駅前1、平和町駅前2、一色学園裏門、柏木邸の6カ所。

●すべての写真が見られるパスワード

この2種類のパスワードを使えば、倉藤から取り上げた写真をすべて見られる。パスワード(その1)

G、M、J、M、H、H、N、G、C、I、K、N、Mと入力すると、高橋恵子をクリアしたところからゲームがスタートする。

パスワード(その2)

G、M、J、D、B、G、M、H、カン、H、F、C、Hと入力すると、秋野まことをクリアしたところからゲームがスタートする。

●全キャラクターの登場条件

倉藤と戦って勝利すると写真が手に入る。この写真を特定の場所で女の子に渡すといろいろな場所で対戦できるようになる。それぞれの写真の使用場所、キャラの登場場所、その他の条件は以下のとおり。

名前		
写真使用場所	キャラ登場場所	その他(条件)
高橋恵子		
一色学園裏門で使用	一色学園正門に登場	ゲームセンターには登場しない
高橋まき		
一色学園正門で使用	京香の家に登場	ストーリーでクリアする
結城まきえ		
一色学園正門で使用	平和町駅前に登場	ストーリーでクリアする
タムタムで使用	平和町駅前に登場	ストーリーでクリアする
運水佐和子		
佐和子のマンションで使用	倉藤に登場	ストーリーでクリアする
秋野まこと		
東日本書店で使用	平和町駅前に登場	ゲームセンターには登場しない
江上かんな		
一色学園正門で使用	一色学園正門に登場	条件なし
黒崎優子		
一色学園正門で使用	一色学園正門に登場	条件なし
小宮美智子		
倉藤邸で使用	平和町駅前に登場	条件なし
七瀬雪穂		
平和ソリストで使用	喫茶七色館に登場	条件なし
石川志郎		
一色学園正門で使用	一色学園正門に登場	条件なし。初登場が手に入る

麻雀狂時代 Cebu Island '96

●おまけアイコン

おまけディスクを起動し、フォトグラフを選択する。そして、画面上部の一番右のアイコンにカーソルを合わせて右を押しながら、ボタンをZ、Y、Xの順に128回押す。すると、アイコンが1つ増える。さらに、増えたアイコンにカーソルを合わせ、上を押しながらZ、Y、Xの順に128回押すと、さらにアイコンが1つ増える。それぞれのアイコンを選ぶとグラフィックを見ることができる。

麻雀同級生Special

●対局の相手を選べる

タイトル画面でX、A、左、右、R、L、Z、C、Y、B、X、Aの順にボタンを5回押す。音が聞こえたら入力成功。そのあと、対局相手の女の子を自由に選ぶことができる。

●お得コマンド

タイトル画面で、右、右、左、左、B、B、Aの順にボタンを押し、その後XとYとZを同時に押しながらRボタンを押す。入力に成功すると、対局中にRを押しながらXボタンを押すことで、対局相手の牌を見られるようになる。同様に、対局中にRを押しながらYボタンを押すことで自分の牌の交換ができる。さらに、Rを押しながらZボタンを押すことで、いきなりクリアすることもできる。

●隠しキャラ出現

各キャラクターとの対局中、2回あがったあとに3局目を特定の役であがると、隠しキャラが現れる。なお、桜木舞が対局相手の時は隠しキャラは現れない。役名と隠しキャラは以下のとおり。

対局相手	役	隠しキャラ
黒川さとし	一盤口か二盤口	鈴木重雄
田町ひろみ	面前混一	佐久間ちほる
斎藤真子	三色向順か三色同刻	成瀬かおり
正樹夏子	清一色(なき町)	仁科くるみ
岸沢よしこ	七対子	森村明子

麻雀ハイパーリアクションR

●オプションに追加項目

難易度「普通」以上でストーリーモードをクリアする。すると、オプションに「思い出」の項目が新たに追加される。ここではゲーム中の脱衣シーンなどを見ることができる。

毎日替わるクイズ番組 クイズ365

●画面を止める

ゲーム中にポーズをかけてXとYとZボタンを同時に押すと、画面が止まってゆっくり考えられるようになる。

My Best Friends ～St.アンドリュー女学園編～

●隠しキャラ登場

最初から選べる5人をクリアすると、横山梨花、杉本曉美の2人が登場する。さらに、この2人をクリアすると、蘇我貴子が登場する。

●ちょっとHな裏モード

隠しキャラの蘇我貴子をクリアすると、パズル画面がHな絵になる裏モードがプレイできるようになる。

マジカルドロップ2

●ボスキャラ&隠しキャラが使える

キャラ選択画面で、下記のとおりキョウにカーソルを合わせて特定のボタンを押していくことで、ボスキャラ&隠しキャラが選択可能になる。

ボスキャラ

フルで下、マジシャンで下、ハイブリエステスで下、チャリオットで下、ジャスティスで下、スターで下、ワールドで下の順に押す。すると、アーケードモードでもデビル、ストレンクス、エンプレスが使用可能になる。

隠しキャラ

ワールドで下、スターで下、デビルで下、ジャスティスで下、ストレンクスで下、チャリオットで下、エンプレスで上、ハイブリエステスで下、マジシャンで下、フルで下の順に押す。すると、デビル、ストレンクス、エンプレスと真のボスであるブラックビエロが登場する。

●2Pカラーのキャラ

スペシャルモードで、LかRボタンを押しながらキャラを決定すると、2Pカラーを選択できるようになる。また、LとRボタンを押しながら、AかCボタンでキャラを決定すると、さらに別の色になる。

●背景がエンプレスに

「スペシャルモード」の「ひたすらモード」で、方向ボタンの左を押しながらレベルを決定すると、背景のキャラをエンプレスにすることができる。

マジカルドロップⅢ ～とれたて増刊号!～

●ボスキャラ使用条件

おはなしモードを難易度「ふつう」以上のレベルでクリアすると、キャラセレクト画面にムーン、ハングドマン、ブラックビエロ、ハーミット、テンペランス、フォーチュン、タワーの7人のキャラが追加され、使えるようになる。

●連鎖した時の声を連呼

「ひたすらモード」でゲームを始め、「よい、スタート」のかけ声の間にスタートボタンを8回押す。

●ストレンクス父登場

すごろくモードをストレンクスでクリア後、「おはなしモード」または「たいせんモード」で、キャラ選択時にLかRボタンを押すと、ストレンクス父が登場する。なお、ここでもう一度LかRボタンを押せばストレンクスに戻る。

マジカルホッパーズ

●レベルセレクト

EOAIARBM」とパスワードを入力すると、LEVEL1からLEVEL18までのレベルを自由に選べる。

マジック・ジョンソンと カリム・アブドゥール・ジャバーの スラムジャム '96

●隠しチームでプレイできる

メインメニュー画面で左、右、上、下、R、L、A、下の順にボタンを押すと、開発者のチーム「LEFT FIELD」でプレイできる。同様に、左、右、上、下、R、L、A、上の順にボタンを押すと、「モンスターチーム」でプレイできる。

●いつでもリプレイ

ゲーム中にXとYとZボタンを同時に押すといつでもリプレイが見られる。

魔法騎士レイアース

●ブレセアの写真の秘密

虹色おじさんから「ブレセアの恥ずかしい秘密」という写真入手してからブレセアに会う。その際に写真は没収されてしまうが、再度虹色おじさんのところに行くとまた別の写真がもらえる。この手順を繰り返すことで全部で4種類の写真を手に入れることができる。

●虹色おじさんの秘密

虹のかげらを8つずつ全部集めたあと、虹色おじさんのところへ行ってイベントを発生させる。その後セーブし、ゲームをクリアするとメニュー画面に新たな項目が追加されている。

●文字を消す

タイトル画面のあと「はじめから」「つづきから」と表示されたら、方向ボタンの左とXボタンを同時に押す。すると、画面から文字を消すことができる。

●MP無しで魔法が使える

まずMPがあるキャラを前方に置き、MPが0のキャラを後方に置く。この状態でCとL(またはCとR)ボタンを押してMPが0のキャラを先頭にして魔法を使わせるとなぜかMPが0のキャラが魔法を使える。

●マップ画面で簡単移動

町の中でYボタンを押してマップ画面を出し、それまでに行ったことのある町を選択すると、その町に簡単に移動できる。

●タダで宝玉をゲット

ライリーやエアリアの町にある創師の店で、売っているアイテムを選び、買うかと聞かれたら「いいえ」と答える。次に、キャラを宝玉に一番近い場所へと移動させてからジャンプさせる。すると、なぜか宝玉が手に入る。

マスターズ 遅かなるオーガスタ3

●デモメニュー

右とXとZボタンを押したまま起動すると、ビジュアルを自由に見られるデモメニューに入れる。

街

●ピンクのしおり

8つのシナリオをすべてクリアしたら、リセットボタンを押してから主人公の選択画面の中央にカーソルを合わせる。すると、ピンクのしおりが出現して、青ムシこと「青井則生」のストーリーをプレイできる。

●ムービースキップ

ストーリーの途中に流れるムービーは、スタートボタンを押すことでスキップすることができる。

●「高峰厚士」のシナリオ

8人のシナリオをすべて読み終えたら、キャラクター選択画面で高峰隆士にカーソルをあわせて、数秒間待ってから左ボタンを押す。すると、シナリオ「花火」があらわれる。

魔法の雀士 ぼえぼえボエミィ

●コンティニューができる

ストーリーモードの第2話以降でゲームオーバー後、タイトル画面でカーソルを「すとりー」に合わせ、Rを押したままCボタンを押す。すると、ゲームオーバーになった場所からコンティニューできる。

●フリー対戦の相手を増やす

タイトル画面で「ふりーたいせん」にカーソルを合わせ、Rを押したままCボタンを押す。すると、ストーリーモードのボスであるマコが追加される。

マンクスIT -スーパーバイク-

●スーパーバイクが出現

モードセレクト画面でL、R、X、Y、Zボタンを同時に押す。すると、アーケードモード以外で、SUZUKI GSX-R750(赤)、SUZUKI GSX-R750(青)、HONDA RVF-RC45の3台のスーパーバイクが登場する。

●羊に乗れる

トランスミッションセレクト画面で、上、上、下、下、左、右、Z、Yの順にボタンを押すと、バイクの代わりに羊に乗って走ることができる。羊の性能はバイクセ

レクト時に選んだバイクに依存するので、スーパーバイクの資質を持った羊で走ることも可能。

●BGMセレクト

アーケードモードのコースセレクト画面でXとYとZボタンを同時に押す。すると、トランсмисシオンセレクト画面の左下にBGMの曲名が表示される。ここで、方向ボタンの上か下を押すことでBGMを選択することができる。

み

mr.BONES

●ステージセレクト

「LEVEL SELECT」画面で3秒以内にR、L、R、R、L、R、L、L、R、L、R、Rの順にボタンを押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

MYST

●メイキング映像を見る

タイトル画面でAとLとRを押しながらスタートボタンを押す。すると「Making of MYST」と表示され、「MYST」開発スタッフの語りを交えたメイキング映像を見ることができる。

む

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

●幻の中華料理

全50品目の料理メニューの中にある「幻の中華料理」を作るためには、他の49品目の料理をそれぞれ1回以上食べていなければならない。全50品目の料理と、料理を作るための条件などは下の表のとおり。なお、表の「難度」とは、料理メンバー2人の料理パラメータを平均した数値が「難度」に達してなければ作れないという基準の値。また、「HP」「信頼」「機嫌」とは、その料理を食べた時の全員のパラメータ回復値を示したものとなっている。

肉料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
すき焼き	90	40	6	45	豚製の豚、食べられる薬、牛肉のかたまり、醤油、砂糖
焼き肉	50	35	6	40	鉄板、牛肉のかたまり、コショウ、岩塩
トンカツ	60	25	3	20	天から油、焼きたてのパン、野生のブタ、卵
ハンバーグ	50	20	3	20	フライパン、牛肉のかたまり、ナツメグ
鶏肉の唐揚げ	40	20	2	15	手頃な石、ニワトリ、岩塩、食べられる薬
鶏肉の唐揚げ	40	25	1	12	手頃な石、野生のブタ、岩塩、食べられる薬
蛇の串焼き	10	40	-6	-30	大きなヘビ、岩塩
ブタの丸焼き	50	30	-3	-10	野生のブタ、コショウ、岩塩
カエルのフライ	35	18	-3	-15	天から油、大きなカエル、コショウ、ナツメグ、岩塩

魚料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
赤いキノコ鍋	40	15	—	5	乾燥キノコ、銀色の魚
焼き魚	40	15	—	—	細長い魚、岩塩
魚の岩焼き	40	20	-1	-5	手頃な石、銀色の魚
魚フライ	50	15	—	5	銀色の魚、焼きたてのパン、卵
豪華肉盛り	70	15	3	20	シマシマの魚、細長い魚、緑色の海藻、巻貝、醤油
特上寿司	80	20	4	30	シマシマの魚、細長い魚、巻貝、野生のお米、お酢
生寿司	25	10	1	10	細長い魚、卵、二枚貝、野生のお米、お酢
貝の酒蒸し	25	15	1	8	二枚貝、お酒
海鮮鍋	40	25	3	25	食べられる薬、食べられる薬、銀色の魚、二枚貝、巻貝

果物料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
マンゴータタ	10	10	1	10	バナナ、マンゴー、パイナップル
蒸しバナナ	5	12	-1	-2	手頃な石、バナナ
バナナサラダ	0	8	—	1	バナナ
マンゴータタ	0	8	—	1	マンゴー
パイナップル	5	8	—	1	パイナップル
パイナップル	5	8	—	1	パイナップル
フルーツゼリー	40	3	2	20	マンゴー、パイナップル、赤い海藻
フルーツゼリー	70	5	3	25	マンゴー、パイナップル、バナナ、バナナ、バナナ、バナナ、バナナ、バナナ

野菜料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
キャベツサラダ	10	8	-1	-3	食べられる薬
野菜サラダ	30	10	2	10	食べられる薬、柔らかい玉、ヨーグルト
大豆スープ	15	10	-1	-5	赤い豆、岩塩、おいしいそうなる水
野菜炒め	20	10	—	3	食べられる薬、細長い根、コショウ、岩塩
トマトサラダ	10	8	-1	-3	ザンザン
トマトスープ	10	12	—	1	トマト、おいしいそうなる水
焼き芋	10	10	1	10	タピオカ
キノコ鍋	45	10	1	12	乾燥キノコ、赤いキノコ、食べられる薬、おいしいそうなる水

その他の料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
非常食	0	10	-1	-5	非常食セット
おにぎり	40	10	2	18	お酢、黒い海藻、岩塩、野生のお米
ビーフカレー	70	15	3	25	乾燥キノコ、タピオカ、タピオカ、タピオカ、タピオカ、タピオカ、タピオカ、タピオカ
オムレツ	35	15	1	10	フライパン、タピオカ、食べられる薬、卵
納豆定食	50	15	-1	-5	野生のお米、醤油、納豆、卵
チャーハン	30	15	1	8	フライパン、野生のお米、コショウ、岩塩、卵
ボンゴレスパ	60	10	1	10	フライパン、二枚貝、小麦粉、コショウ、岩塩
芋クラタン	20	20	1	10	トウモロコシ、芋、柔らかい根、ヤギ乳、チーズ
パンの調理	30	15	-1	-2	パンの実、おいしいそうなる水、コショウ、岩塩
みそ汁	40	2	2	20	白い豆、おいしいそうなる水、味噌、卵
おんべいの焼酎	5	1	2	20	お酒
海苔茶漬け	50	5	1	10	黒い海藻、野生のお米、おいしいそうなる水、お酢の葉
きのこ雑炊	20	15	1	8	乾燥キノコ、赤いキノコ、野生のお米、卵

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
サボテンサラダ	15	10	—	—	食用サボテン
ゆでたまご	5	5	—	1	卵、鉄製の鍋、おいしいそうなる水
幻の中華料理	100	100	15	50	赤い海藻、タピオカ、バナナ、バナナ、バナナ、バナナ、バナナ、バナナ

め

めざせアイドル★スター！ 夏色メモリーズ 麻雀編

●おまけムービー

「美少女写真館」で「水着」の項目にカーソルを合わせ、LとRとXとYとZボタンを同時に押す。すると、クリアしていない女の子の水着ムービーを見ることが可能になる。ただし、1回ごとに入力する必要がある。

●相手の持ち点が減らせる

「始めから遊ぶ」を選択し、女の子と対戦相手を選択してゲームを始める。相手の女の子の紹介ムービーが始まったら、それから対局が始まるまでのあいだ、LとRボタンを押し続ける。すると、相手の持ち点が通常の25000点から10000点に減っている。

メタルスラッグ

●ソフィア教官とおしゃべり

まず、コンバットスクールモードで個人データを作成しておく。その後メニュー画面で「コンバットスクール」を選択したあと、ソフィア教官の最初のセリフが表示されたらすぐにスタートボタンを押す。すると、プレイヤーの階級に応じて、ソフィア教官とのプライベートな会話を楽しむことができる。

●隠し階級「大魔王」

コンバットスクールの訓練2つでパーフェクト(1000点)を記録すると、「大魔王」という隠し階級へと昇格できる。このあと、「サバイバルアタック」で究極ハンドガンという非常に強力な武器を使用できるようになる。

メタルファイター♥MIKU

●テストモード

オプション画面でメッセージタイプを「文字」に設定し、LとRを押しながらXボタンを押す。次に、カーソルを「EXIT」に合わせてLとRを押しながらYボタンを押す。その後、タイトル画面に戻ってLとRを押しながらZボタンを押し、最後にスタートボタンを押す。すると「テストモード」に入れる。

●負けた相手に勝つ

メタルファイトでゲームオーバーになったあと、そのままタイトル画面でスタートを選択。すると、負けたはずの相手に勝った状態からプレイできる。

メタルブラック

●クレジット増加

タイトル画面で、LとRとBとYボタンを同時に押しながらスタートボタンを押す。すると、クレジット数が通常の5から9に増えている。

●お得なボーナスステージ

1面をクリアしたあとの、自機が上昇している画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、敵の色がすべて黄色になり、制限時間も30から60に増えている。

●廃墟の映像を見る

オープニングをAかCボタンでスキップすることで、廃墟の映像を見ることができる。

メックウォリア2

●隠しパスワード

以下のようなパスワードを入力すると通常とは違う状態でプレイできる。

TWXX/AX<<<	仕様増加
#OXO/A>>O/	重宝制限解除
TOXO/AX>TU	弾薬制限解除
#XX/AX>Y<	機体制限解除
TXXO/AZ>+X	ジャンプ、ジェット使用無制限
#YXO/A>YOL	全機体ジャンプジェット装備可
#AXO/A4YYA	スロットル固定
#IXO/A4<LY	隠しメック登場
##XO/A><UZ	無敵モード
T<XO/AXA<<<	全ミッション選択可

メルティランサー ～銀河少女警察2086～

●CGギャラリーモード

エンディングで「Fin」の文字が表示されたあと、しばらく待っているとカーソルがコーヒーカップに変化する。続いて、AかCボタンでタイトルに戻ると、オプションの「GALLERY」で、ゲーム中のグラフィックを見ることができる。

も

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

●ドルフィンズでプレイ

あらかじめ、エディットしていない状態のドルフィンズをリーグに入れておく。そして、自分のチームをドルフィンズにしてゲームを始めると、なぜか最強のチームになっている。

●トルネード投法

エディットでドルフィンズの選手データ変更を行い、背番号を16、右投げ、右打ちに設定して肌の色を中間色にする。すると、ピッチングフォームでトルネード投法を選べるようになる。

●9回表からスタート

試合開始前のVS画面で、1P側と2P側のYとスタートボタンを押し続ける。すると、0対0の状態から9回の表からゲームがスタートする。

●速い送球

フィールド画面でボールをキャッチした時に、方向ボタンとCを同時に押して送球することで、速い送球ができる。

●いきなりエンディング

ペナントレースをしている時に、バットのAとBとCとスタートボタンを同時に押してリセットする。続いてタイトル画面で方向ボタンを、上、下、左、右、上、下、左、右の順に押す。入力に成功すると音がして、このあとにスタートボタンを押すことでエンディングを見ることができる。

モータルコンバットII完全版

●SWITCHESモード

オープニング中に、下、上、左、右、A、右、下、B、Y、Cの順にボタンを素早く押す。すると、タイトル画面に「SWITCHES…」が表示され以下のような項目が追加される。1HIT P1 (P2)

相手をたった一撃で倒すことができるようになる。

TOASTY

アッパーをすると、画面下に男の顔が現れる。

CONSTANT ACID

アッパーで、確実に相手をデッドボール、池などに落とせる。

EASY SMOKE

隠しキャラのSMOKEの出現条件が、ポータルステージの2P対戦の時にアッパーのあとに、方向ボタンの下とYかBボタンを押してスタートを押すだけでよくなる。

EASY JADE

隠しキャラのJADEの出現条件が、本日にローキックで相手を倒すだけでよくなる。

NOOB

隠しキャラのNOOBの出現条件が2Pに勝つだけでよくなる。

HARD PLAYER 1 (2)

キャラが無敵になり、体力ゲージが減らなくなる。

SOAK TEST

CPU同士による対戦を見ることができるようになる。

桃太郎道中記

●女湯をのぞく

持ち金が1億両以上ある状態で、松山小諸の温泉に虫メガネを合わせ、約1分ほど待つと女湯をのぞける。時間とともに湯気が薄れていくが、最後までおのぞいていると、スリの銀次にお金の半分をすられてしまう。

●美術堂

宇和島にいる牛を調べると、美術堂が出現。土居孝幸氏のイラストを鑑賞できる。

●音楽堂

江戸の付近にある城を虫メガネで調べると、ゲーム中の音楽を聴くことができる「音楽堂」が見つかる。

●声優堂

宗台の西と高砂のずっと東に木が1本だけ生えている小島がある。そこを調べるとゲーム中のセリフを聞くことができる「声優堂」が見つかる。

●ボンビー大魔王の部屋

鬼ヶ島のデーモン小暮を虫メガネで調べると、ボンビー大魔王の部屋が出現し、ボンビー大魔王のセリフが聞ける。

●日付イベント

特定の日にゲームをプレイすると、以下のようなイベントが起こる。

お正月

1月1日に起動すると、1月にお年玉として全員が1000両もらえる。

節分

2月3日に起動すると、2月にオニのキャラはお見舞金として1億6000両もらえる。

ひな祭り

3月3日に起動すると、女の子のキャラはお祝金として1億6000両もらえる。

子供の日

5月5日に起動すると、男の子のキャラはお祝金として1億6000両もらえる。

七夕

7月7日に起動すると、7月に天の川に行くことができる。効果は「天の川の札」と同じ。

モンスタースライダー

●最終ボス、クローディアと戦う

「ふたりでモード」か「ひたむきモード」のキャラクターセレクト画面で、「ドラキュラ」にカーソルを合わせて方向ボタンの右を押す。すると、最終ボスである「クローディア」をプレイヤーキャラとして使うことができる。

●モグラたたきミニゲーム

コンフィグメニューのサウンドテストに入り、「※」マーク(再生ボタン)にカーソルを合わせ、操作しているコントローラのXとYとZボタンを同時に押す。すると、モグラたたきのミニゲームを遊べる。(コントローラのA、B、C、X、Y、Zボタンが、それぞれ画面のお墓の位置に対応している) また、このミニゲームでパーフェクト(100点)を取ると、ストーリーモードのデモや、ゲーム中のセリフがすべて津軽弁になる。

や

ゆ

悠久幻想曲

●サウンドテスト&留守電メッセージ

各キャラのプロフィール画面でXボタンを押すと、サウンドテストができる。

●タイトル画面の背景が変化

サターン本体の内蔵時計の時間に対応してタイトル画面の背景が変化する。

悠久幻想曲 2nd Album

●背景を変える

「DATE BOX」のキャラクターグラフィックを見るときにLかRボタンを押すと、背景を変えることができる。

●音声をOFFにする

ゲーム中にキャラがしゃべっている間にスタートボタンを押す。すると音声をOFFにすることができる。

優駿 クラシックロード

●秋のG I に挑戦

4歳夏でゲームが終了した時点でG I レースに勝っている馬がいると、秋のG I レースに出走することができる。G I レース2勝馬は有馬記念にも出走できる。

●スーパーホースモード

有馬記念で勝利すると、歴代の名馬が登場するスーパーホースモードに参加することができる。このモードでは自分の

生産馬を繁殖入りさせることも可能。また、スーパーホースモードをプレイできるセーブデータが、サターン本体かパワーメモリーにあれば、いつでもCRバトルやCRバトルロイヤルで「CRバトルスーパーホースモード」をプレイできるようになる。

●自動進行

「楽週」のアイコン上でXとYボタンを同時に押すと、追い切りやレースなどがある週までゲームを自動進行させることができる。なお、この進行メッセージの表示は馬の故障などがあると停止する。

●便利なショートカット機能

馬房の中でLかRボタンを押すと、馬房からその隣まで簡単に移動できる。美浦、栗東の自厩舎では、遠征中の馬にカ

ーソルを合わせて決定すると、その遠征先まで移動できる。また、パドックでZボタンを押せば、ユーザーが所有する馬、現在の馬のところまでスキップし、XとYボタンの同時押しで1番の馬のところに戻る。

●繁殖馬の並び替え

一覧表でYボタンを押すと、種牡馬、繁殖牝馬を「価格別」から「名前順」へと並び替えることができる。もう一度押せば元に戻る。

ユニバーサル ナッツ

●おまけグラフィック

サターンの内蔵時計を12月25日、または1月1日に合わせてゲームを起動するとおまけのグラフィックを見られる。

ら

ら

ライズ オブ ザ ロボット2

●隠しキャラ「Anil-8」が出現

キャラクター選択画面で方向ボタンを上、右、下、右、右、上、左、上の順に押す

すると、隠しキャラ「Anil-8」が出現する。

●隠しキャラ「Supervisor」が出現

キャラクター選択画面で方向ボタンを下、右、下、上、右、下、左、下、上、右、上の順に押す。すると、隠しキャラ「Supervisor」が出現する。

●隠しキャラ「Vitriol」が出現

キャラクター選択画面で方向ボタンを右、上、上、右、下、右、上、上の順に押す。すると、隠しキャラ「Vitriol」が出現する。

●隠しキャラ「Mayhem」が出現

キャラクター選択画面で方向ボタンを

左、右、下、左、上、左、下、左、下の順に押す。すると、隠しキャラ「Mayhem」が出現する。

LAST BRONX

●武器替えの方法

ラスプロ教室で「全ての説明を聞く」を8回見てからゲームスタートし、キャラクターの選択画面で左のキャラなら左、右のキャラなら右ボタンを押しながら決定する。

●難易度設定を追加

ラスプロ道場で技の種類を問わず256回以上「O.K.」の評価を出す。そしてディスクを入れ替え、モード選択でオプションを選べば、難易度選択のコマンドに「硬」「暴」「投」の3つの難易度が追加される。

●レッドアイ使用条件

武器変更と難易度選択ができる状態にしてから、キャラの自己紹介を全員分見る。レッドアイの技は下の表のとおり。(固有技のみ掲載。他の技は洋子とまったく同じ)

レッドアイ 技表

技名	コマンド
ダブルスピンキック	RK
ダブルスライサー	←→K
ゴスダンス	←→→→K
フライングエアキック	←→→K+G
ステップ	←→→K+G
スタックカートスライズ	↓P+R
スクリュウダイブ	←→→P+K
スクラッチ・ノックハイキック	↓PPP
スクラッチダブル	↓PPP
スクラッチ・ダブルフ・ノック	↓PPPK
スクラッチダブルハイ	↓PPPKK
スクラッチ・キャッチキック	↓PPPK+K
スクラッチダブル	↓PPPF
スクラッチハイスピン	↓PPPK
スクラッチローズピン	↓PPP↓K
スクラッチ・エアレイドスペシャル	↓PPPP↓K

※記号の見方：P=パンチ K=キック
G=ガード +=同時押し

●スタッフロールを早送りする

最後の敵を倒した瞬間から、AとCボタンを押し続ける。

●BGMがアレンジバージョンになる

トミー、リサ、クロサワのステージでゲームを始める。ロード画面になったら音楽が流れ始めるまでRとAボタンを押し続ける。すると、BGMがアレンジバージョンになる。

ラングリッサー ドラマティックエディション

●アイテムが増えるコマンド

ゲーム中に「アイテム装備」のコマンドを選択し、「購入」にカーソルを合わせて上、左、右、下、右、右、Cの順にボタンを押す。

●ステージセレクト

タイトル画面でロードを選択し、適当なシナリオデータ(シナリオ途中でのセーブデータは不可)にカーソルを合わせ

て右、下、上、左、R、Y、スタート、X、Z、Cの順にボタンを押す。

●ムービーセレクト

タイトル画面でロードを選択し、適当なシナリオデータ(シナリオ途中でのセーブデータでも可)にカーソルを合わせて上、下、上、下、左、右、X、Cの順にボタンを押す。すると、ムービーセレクトができるようになる。

ラングリッサーⅢ

●サウンドテスト

タイトル画面でZ、A、Y、左、X、右、Cの順にボタンを押すとサウンドテストができる。

●超ショップ出現

出撃場面でショップへ行き、購入・売却セレクト画面でY、A、下、X、Bの順にボタンを押す。すると、全アイテムを販売している超ショップが現れる。

●シナリオセレクト

まずゲームをプレイして「シナリオ1」以上クリアしてからデータをセーブする。その後、作戦準備画面または出撃時にロードを選択し、ファイルセレクト画面で「SCENA RIO」にカーソルを合わせて右、X、左、Y、Xの順にボタンを押す。成功すると効果音がして、それまでにプレイしたことのあるシナリオを選択し、遊べるようになる。

●オープニング4分割

ゲームを起動し、メサイヤの社名ロゴが消えて画面が暗くなった瞬間に、2P側のスタートボタンをすばやく4回押す。成功すると画面が4分割されたオープニングが流れる。

●MPが減らない

作戦準備時か出撃中にあらかじめMPの最大値が増加するアイテムを装備させる。そして、戦闘中にMPをアイテムで増える量よりも少なくする。つまり、MPが5増えるアイテムを装備しているキャラならMPを4以下というようにしておく。その後、この技のために装備しておいたアイテムを解除すると、MPの表示が999になり、いくら魔法を使ってもMPが消費されなくなる。

●声優のメッセージ

エンディングで「The end」「To be continue langrissier I…」とメッセージが表示されたらそのまま3分間待つ。すると、アフレコ後の声優さんのおまけメッセージが聞ける。

●フレアを仲間にできる

まずシナリオ7で主人公をフレアに接近させる。この時、フレアには一切攻撃しないこと。次にシナリオ14でフレアとの会話が発生するので「剣をひけ、フレア」を選ぶ。また、シナリオ17での会話で「悩みを言ってくれ」を選択する。このあとシナリオ31ま

でゲームを進めるとフレアが仲間になる。

●真のエンディング

シナリオ34までの時点で「ヒロインへの告白が成功している」「フレアを仲間にしている」「ラングリッサーを誰かが装備している」の3つの条件を満たしておく。その状態でシナリオ34を始め、主人公がエマリンクでファーナに接触し、説得する。次に、ファーナが生きている状態でエマリンクをアルテミューラに接近させるとアルテミューラが良心を取り戻すので、ラングリッサーを装備したキャラでアルテミューラを倒す。すると、真のエンディングが見られる。

●変な告白

リセリとミズアレイを購入し超ショップでの購入は不可し、装備しておく。すると、シナリオ34の告白イベントが通常とは違うものになる。

●自動配置モード

マップ配置をする画面で指揮官を選択し、XとYとZボタンを同時に押す。すると、自動で全指揮官の配置が完了する。

●隠しシナリオ「?1」が出現

シナリオ1の「ターン1」に主人公をルインに接触させて、村人に「西に逃げる」ように指示する。その後ビエールと接触し、会話で「仲間の方向感覚を試した」と答える。最後にシナリオクリア後のティリスからの質問で「ムツとする」を選ぶ。すると、隠しシナリオ「?1」が追加される。

●隠しシナリオ「?2」が出現

シナリオ10で主人公をド・カーニに接触させ、会話で「傷は治ったか」を選択する。次はケー・ツカイロに接近し、会話で「欲しいという」を選択する。そのあとで、主人公をソフィアに接触させ、会話で「石をもらってくれ」を選択し、最後にソフィアをケー・ツカイロに接近させる。すると、隠しシナリオ「?2」が追加される。

●隠しシナリオ「?3」が出現

シナリオ27にはマップ上に青く光る場所が次々に現れるので、主人公をその場所へと、現れた順番どおりに移動させる。そして、それぞれの場所で「おかむ」「とりあえずおどる」「ボーイング」を選択する。すると、隠しシナリオ「?3」が追加される。

●隠しシナリオ「?4」が出現

シナリオ35をクリアしたらシナリオセレクトでシナリオ34に行き、アルテミューラの説得に成功した状態でクリアする。その後、彼の質問で「楽勝だった」を選択すると、隠しシナリオ「?4」が追加される。

●隠しシナリオ「?5」が出現

シナリオ25をクリアしたらシナリオセレクトをおこなう。すると、隠しシナリオ「?5」が追加される。

ラングリッサーⅣ

※「隠しシナリオ出現方法」の説明中における(1,2)などの表記は、カーソル位置の座標(横軸、縦軸の順に表記。画面の左上を起点とする)を表しています。ただし、外周も数値に含めるため、画面左上にカーソルを合わせた時の座標が(2,2)になります。

●超ショップ出現

戦闘準備画面で「ショップ」を選択したあと、「購入」にカーソルを合わせて、Y、A、下、X、Bの順にボタンを押す。すると、爆音と共に隠しショップが出現し、ほとんどのアイテムを購入できるようになる。

●シナリオセレクト

ロードメニュー画面でシナリオデータに(シナリオ途中の中断データは不可)にカーソルを合わせて上、Y、右、R、R、Aの順にボタンをすばやく押す。すると、一度クリアしたシナリオを選んでプレイできるようになる。

●サウンドテスト

「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、Z、Y、X、A、Z、X、Yの順にボタンを押す。するとBGMと効果音を聴くことができる。

●隠しシナリオ1

「ラハリオ温泉紀行～温泉の向こうに…」シナリオ6で座標(44,7)に主人公を移動させ、お湯が沸いていることを確認する。このあと、マクレーンに接近し「温泉に行きたいか?」でYESを選択する。それからマクレーン以外の味方指揮官に接近し、説得する。そして最後に全員が生き残った状態でシナリオをクリアする。すると、隠しシナリオ1をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ2

「うみにんジム、ただいま生徒募集中」シナリオ9の座標(27,11)にマクレーンを移動させ、「超チケット」を入手する。次にシナリオ10の20ターン目にマクレーンを座標(49,50)に移動させ「下に降りる」を選ぶと、老婆に「またおいで」と言われる。そして、シナリオクリア時にマクレーンが生き残っていると、ショーに行こうと誘われるので「行ってみよう」を選択する。すると、隠しシナリオ2をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ3

「戦え! 村人!」シナリオ14の座標(7,39)へと指揮官を移動させ、不思議な装置を確認する。次にランフォードを倒し、「水晶の鍵」を入手する。そして、ランフォードを倒した指揮官を座標(7,39)の不思議な装置へと移動させ「水晶の鍵」を使ったあとにシナリオをクリアする。すると、隠しシナリオ3をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ4 「超時空放浪ヘイン ～兄貴・おぼえていますか～」

シナリオ23Aで、2つある魔法陣の中央にそれぞれスイッチがある。そのうちどちらかの魔法陣に指揮官を移動させてスイッチを押し、カオスをラングリッサー以外の武器で倒す。すると、ランダムで先ほどの魔法陣の1つからカオスが復活するのだが、この時復活したのがスイッチを押していない方の魔法陣であれば、カオスの重みでスイッチが押されるので、その後シナリオをクリアする。すると、隠しシナリオ1をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ5 「はるかなるバイオレット」

シナリオ24Cをクリアしたら、クリアしたデータでシナリオをセレクトして、再びシナリオ24Cを始める。シナリオの途中で登場するアイヴァーがバイオレットへ逃げようとするが、この移動が始まってからアイヴァーを撃破すると「バイオレットへ招待するから許してくれ」と聞かれるので「許す」を選択する。すると、シナリオクリア後に、隠しシナリオ5をプレイできるようになる。

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

※文中における(1,2)などの表示はマップにおける座標を表している。カッコ内の数字は(X,Y)となっており、マップの左上を起点としてXが横軸、Yが縦軸の値を表す。上の(1,2)の場合なら、カーソルをマップの左上に合わせ、そこから右に1、下に2移動した位置となる。なお、この移動距離はカーソルの見かけの大きさではなく、カーソルの最小移動距離となっている。

●隠しシナリオ「特売」出現

シナリオ8「残照」で、マップ右下の小さな亀裂で発生する会話で「手をつこんでみる」を選ぶ。続いて「はい」を選択し、(41,92)の木で「はい」を選択する。

●隠しシナリオ「唄園」出現

シナリオ15「戦慄」の砦の4隅にあるレリーフをすべて踏み、中央の部屋にあるレリーフでの会話で「横にずらしてみる」を選択する。

●隠しシナリオ「対戦」出現

シナリオ19「因縁」で飛兵を(89,1)へと移動させ、チラシを取る。そして、1部隊も倒されていない(NPCも含む)状態でクリアする。

●隠しシナリオ「兄女」出現

シナリオ26「欲望」でマップの右上の宝箱からアイテムを取り、その後アルフレッドがもう一度同じ宝箱を調べると地図が手に入る。そして、アルフレッドが生き残っている状態でシナリオをクリアする。

●隠しシナリオ「挑戦」出現

シナリオ34「魔果」でマップ右上に地下への階段がある。この階段の奥にある扉を開けてからシナリオ34をクリアする(ただし、シナリオ35をクリアしていないと扉を開けることはできない)。

●シナリオ1のお得な情報

飛兵で、マップの(12,18)にある三角の台座と(64,19)にある四角の台座を踏み、(41,6)にあるT型の台座へと移動すると「ワンド」が、四角、三角、T型の台座へと移動すると「闇の法衣」を手に入れる。

●シナリオ2のお得な情報

ユニットをマップの中央を流れる川(31,19)にあるクイのもとへ移動させると、ビクシーが出現する。ビクシーとの会話で「助けてもらう」を選択すると金50Pが、「自分の力でなんとかする」を選択するとATが1上昇する。「無視する」を選んだ場合はビクシーが怒って去ってしまう。

●シナリオ3のお得な情報

ユニットをスタート地点の左上、3本の木のあいだ(1,60)にいている小さな穴へと移動させ、「強引に引っ張る」を選択。このあとの質問に「はい」と答えると「こん棒」を、「いいえ」と答えると「メギンギョルズ」を手に入れる。なお、「いいえ」を選んだ場合は特定のキャラクターの隠しパラメータが減少してしまう。

●シナリオ4のお得な情報

ステージ開始時点でウィラーがいる部屋にタル(28,77)がある。このタルの横にユニットを移動させ、タルの上に置いてある魔法書を読む。すると、「アタック1」の魔法を修得できる。ただし、アタックを修得できるのは、魔法書を手に入れたキャラクターに限る。

●シナリオ5のお得な情報

ユニットをマップの右上(59,4)に生えている木へと移動させ、この木になっている赤いリンゴを手に入れる。このリンゴを「全部食べる」で最大MPが3上昇、「半分だけ食べる」で最大MPと聖耐性が2上昇、「1口だけ食べる」で最大MPが1、聖・闇耐性が2上昇する。「今は食べない」を選ぶと変化は起こらない。「今は食べない」を選択した場合、いったんこの場所を離れて、再び戻って来ると同じイベントが発生する。

●シナリオ6のお得な情報

ユニットを、スタート地点の左上、堀の中に立っているクイ(22,42)のもとへと移動させる。このクイの上にいる妖精と話し、「いいえ」と答えると傭兵最大数が1部隊増える。なお、最大数は6となっている(6部隊の時はそれ以上増えない)。

●シナリオ7のお得な情報

飛兵ユニットをマップの左上にあるハ

トの形をした砦(22,81)へと移動させる。そこで発生する会話で、「仲間を守る力」を選ぶと「ヒール1」を修得でき、「敵と戦う力」を選ぶと「MPドレイン」を修得できる。また、ユニットをマップ左側の暗闇で点滅する光(7,51)へと移動させ、「様子を見る」を選ぶと金500Pを手に入れる。

●シナリオ9のお得な情報

飛兵ユニットを使うと、以下の3アイテムのうち、どれか1つを手に入れることができる。画面の右上にある家の前に2つのタル(82,8)があり、右側のタルの上には「炎のオーブ」、左側のタルの上には「大地の鎧」がある。通路の奥にあるタル(77,11)の上には「デビルアックス」がある。

●シナリオ10のお得な情報

ユニットをマップの右上にある石畳のヒビ割れ上(64,4)へと移動させる。すると、そこに2つの瓶があり、どちらか一方だけを取り、能力を修得することができる。2つのうち、「紫色の葉の瓶」を選択すると「解毒能力」を修得でき、「灰色の葉の瓶」を選択すると「石化攻撃4」を修得できる。

●シナリオ11のお得な情報

飛兵ユニットを、スタート地点のそばにある洞窟で咲いている水色の花(5,75)へと移動させる。そこで発生する選択肢で「朝露を飲んでみる」を選ぶと、最大MPが2上昇する。また、飛兵ユニットをマップの中央付近にある金の鳥の置物(70,46)へと移動させ、「じし」を選択すると風耐性が2上昇し、「白色」を選択すると「天使の羽根」を手に入れる。「青色」と「黄色」は普通の羽となっている。

●シナリオ12のお得な情報

飛兵ユニットを、スタート地点の右下の崖(34,28)に咲いている赤い花と青い花のところへ移動させる。赤い花を食べると「テレポート」を、青い花を食べると「リジェネレート」を修得できる。なお、赤い花と青い花はどちらか片方しか選べない。また、マップの中央付近の橋げたに鳥の巣(62,27)があり、ここにユニットを移動させ、「何もしない」を選択する。すると、シナリオ20「援護」をクリアした時点で傭兵「スノードラゴン」を雇えるようになる(イベントを発生させたキャラクターに限る)。

●シナリオ13のお得な情報

ユニットを、マップの左上、水面に浮かび上がる月のそばに立っている十字架型のクイ(10,41)へと移動させる。すると「天女の羽衣」を手に入れる。なお、クイは湖面に立っているため水平や飛兵を用いるとよい。

●シナリオ14のお得な情報

ユニットを、マップの上方、船首にある金色のスイッチ(49,25)へと移動させる。「押してみますか?」の質問に「はい」と答えると、「解毒能力」を修得できる。

●シナリオセレクト

ロードメニューのシナリオクリアデータ上にカーソルを合わせ、A、上、R、Z、下、Z、Cの順にボタンを押すと好きなシナリオをプレイできるようになる。ただし、遊べるのはセーブしてあるデータより前のシナリオのみ。

●特殊ショップ出現

ステージ開始前にショップを選択し、その後ショップ画面にてR、下、L、Y、X、Bの順にボタンを押すと、ほとんどの商品がそろっている超ショップが出現する。

●サウンドテスト

タイトル画面で右、右、左、Z、A、X、Yの順にボタンを押す。入力に成功すると効果音が鳴り、BGMや効果音を自由に聴ける「サウンドテスト」が出現する。

●各種おまけファイル

「ラングリッサーV」のゲームCDには、パソコンで読むことができるおまけデータが入っている。なお「開発者からのメッセージ」はゲームのストーリーがわかってしまう可能性があるため、ゲームをクリアしたあとのお楽しみに残しおいたほうが無難。

・おまけグラフィック

CD・ROMをパソコンで読み、graphic.lzhを解凍(LHA形式で圧縮されている)すると、おまけグラフィックを見たり、おまけグラフィックについての説明を読むことができる。

・開発者からのメッセージ

CD・ROMをパソコンで読み、omake.lzhを解凍する。すると、5つのテキストファイルが作成され、開発日記やアフレコを担当したツウファイブのコメントなどを読むことができる。

・おまけミュージック

サターン版のCD再生画面で「ラングリッサーV」のゲームCDを再生すると、おまけミュージックを聴くことができる。

り

リアルバウト 戦狼伝説スペシャル

●隠しキャラが出現

キャラクター選択時に、アンディ・ボガード、ブルー・マリー、ビリー・カーン、タン・フー・ルーの4人のいずれかにカーソルを合わせ、BとCを押しながら決定ボタンを押す。

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

●パラメータチェック

タイトル画面で、上、右、下、左、上、右、下、左、X、Y、Z、スタートの順にボタンを押すと、奈蔵の「べべん!」という声がする。そしてゲーム中にZボタンを押すと、

女性キャラの愛情パラメータ&男性キャラの友情パラメータを見ることができる。

●ビジュアルモード

ゲームを1回以上クリアしたあと、オプションの「おまけ」タイトル画面で上、左、下、右、上、左、下、右、Z、Y、X、スタートの順にボタンを押すと、朋美の「お呼びでない…」という声が出て、ビジュアルモードですべてのビジュアルを見られるようになる。

●おまけタイトル画面

サタンの内蔵時計の日付が12月24日、1月1日、2月14日、3月14日のいずれかの場合にゲームを起動すると、それぞれで通常とは違う特別なタイトル画面を見ることができる。

る

ROOM MATE ～井上涼子～

●時計モード

室内を移動できる状態で、LとXを押しながらスタートボタンを押すとフクロウの時計が表示される。この時計はサタンの内蔵時計と同じ時間を表示している。

●シャワーシーン

ゲームを起動させた回数が50回以上、100回以上、150回以上の場合、22時～23時のあいだに浴室に行くと、そこで「ちょっとだけ覗こうかな」を選択すると、涼子のシャワーシーンをのぞくことができる。

ROOM MATE3 ～涼子 風の輝く朝に～

●涼子が本命校に合格する

2月27日までに500回以上アクセスすると、涼子が本命校に合格してハッピーエンディングを見ることができる。

●おまけモード

エンディングのスタッフロールのあとに、XとYとZボタンを同時に押すと、今までに見たイベントをもう一度見ることができる。おまけモードに入れる。そして、一度でもエンディングを見れば、タイトル画面でXとYとZボタンを同時に押すだけでいつでもおまけモードを出すことができる。

●シャワーシーン

ソフトを50回以上起動したら、サタンの内蔵時計が22～23時の間に浴室へと行く。すると浴室をのぞくイベントが始まる。また、ソフトを100回以上起動、150回以上起動させた場合も浴室をのぞくことができる。

ルナ シルバースターストーリー

●ワナの効果を消去

ランの小島で、方向ボタンの操作が変になるワナがかけられた宝箱の回避方

法がある。まず、宝箱を開けた直後に一旦セーブする。次にAとBとCとスタートボタンを同時に押してリセットする。その後ゲームを再開すれば、ワナの効果が消えているので通常通りにプレイできる。

●強力アイテムの入手方法

魔法都市ヴェーン対機械城のイベントのあと、アレスが特定のキャラから強力なアイテムをもらえる。アイテム名と手順は以下のとおり。ただし、これらのアイテムはアレスが機械城に突入する前でないともらえない。

魔眼石の指輪

装備することでMP消費が半分になる指輪。デモンに2回話しかけるともらえる。

疾風の指輪

装備することで攻撃回数が1回増える指輪。リッツァにいる歌姫のリラがさらわれるまでの間に、彼女と遊ぶ約束をしなければ、リラと話すことでもらえる。

魔人の涙

攻撃回数は11になってしまうが、敵全体に攻撃できるアイテム。アレスがドラゴンマスターで、ランで名誉市民となっていると、ランの村長と話すことでもらえる。

れ

RAY MAN レイマンよ！ エレクトウーンを救え！

●レイマンの残り人数が増える

ゲーム中にポーズをかけて、上を押したあとにXとBとZボタンを同時に押し、続けてL、R、L、Rの順にボタンを押す。そして、上とYを同時に押してからポーズを解除すると、レイマンの残り人数が999になる。

●ポーズ表示を消す

ポーズ中にBボタンとCボタンを同時に押すと、その間だけポーズの表示が消える。

レイヤーセクション

●コンティニュー回数が増える

タイトル画面でゲームスタートにカーソルを合わせて、左とCとLとRとを押しながらスタートボタンを押す。すると、コンティニュー回数が8回になる。

レイヤーセクションⅡ

●クレジットをFREEにできる

ゲームを100回以上プレイ(コンティニュー可)すると、オプション項目のクレジット数設定に「FREE」が加わる。

Race Drivin'

●隠しオプション&おまけ

ゲームの起動後、メーカーのロゴが表示されたらLとRボタンを同時に押す。すると、モード選択画面に隠しオプションモードが追加される。ここでは、ゲーム終了までの最後の3分間を見られる「3

分間リプレイモード」、モデルとして作られたパーツを3Dで鑑賞できる「3Dモデルテスト」、チャンピオンシップで勝った時のリプレイを見られる「チャンプリプレイ」が楽しめる。また、3つのコースのチャンピオンシップを優勝することで使用可能になる3台のマシンを使えるようになる。さらに、プレイ中にZボタンを押すと、隠し視点に変更することも可能となる。

ろ

ロードラッシュ

●マラソンモード

時速15キロ以下で走っている時(または停止中に上とLとRボタンを押し続ける)すると、ハイクを降りて走ることができる。

ロードランナー エクストラ

●スペシャルステージ

コンストラクションモードの「イグセクティブネーム」を選択し、「SPECIAL?」と登録する。そして、タイトル画面でLとスタートボタンを同時に押すと「スペシャルステージ」(通常は全画面クリアが条件)をプレイできる。

ロードランナー レジェンドリターンズ

●スコアランキング簡単表示

モードセレクト画面でBボタンを押すと、スコアランキングをすぐに見ることができる。

●財宝取り放題

財宝を取った画でセーブして、再びロードする。すると、取ったはずの財宝が元通りになっている。

ロジックパズル レインボータウン

●すべての正解を見られる

「はじめから」を選び「ユカリチサトミカ」とパスワードを入力する。すると、問題中にスタートボタンを押すことで、その問題の答えを見ることができる。

●いきなりエンディング

「はじめから」を選び、「アイラブピロミ」とパスワードを入力する。すると、問題を全部解いた状態になり、オプションで簡単にエンディングを見ることができる。

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

●ギャラリーモード

モード選択画面で上とBとYボタンを押しながら、LとRボタンを同時に押す。するとパスワード入力画面になる。ここで以下のようなパスワードを入力すると、それぞれのギャラリーに入れる。

COMPY GALLERY

A, Y, X, Y, X, X, Z, X, Z, Z, Y, Y
HUNTER GALLERY

A, X, X, Y, A, Y, X, Y, Y, Y, X, Y
RAPTOR GALLERY

X, Z, X, Y, X, Y, Y, Y, Z, X, Y, Y
T-REX GALLERY

Y, X, X, Y, X, Y, Y, Y, A, Y, X, Y
PREY GALLERY

Y, Z, X, Y, Z, A, X, Y, A, A, X, Y

●ステージセレクト

「ギャラリーモード」と同様に、パスワード入力画面で以下のようなパスワードを入力する。すると、それぞれのキャラクターでプレイ可能なステージを選択可能になる。

COMPY ENABLE

Y, Y, X, Y, Z, X, Y, Y, X, Z, X, Y
HUNTER ENABLE

Z, X, Y, Y, Y, Z, X, Y, X, Y, X, Y
RAPTOR ENABLE

A, Y, Y, Y, X, Y, X, Y, Y, Z, Y, Y
T-REX ENABLE

Y, Y, X, Y, Z, Y, Y, Y, Z, X, Y, Y
PREY ENABLE

X, A, X, Y, Y, Y, Y, Y, Z, X, X, Y

●隠しエンディング

「ギャラリーモード」と同様に、パスワード入力画面でA, Y, X, Y, Y, Y, Z, Y, A, Y, X, Yとパスワードを入力すると、隠しエンディングを見ることができる。

●隠しムービー

DNAキー」を各面で1個ずつ集めると、エンディングの終了後に隠しムービーが見られる。

ロックマン8 メタルヒーローズ

●アニメデモを見る

「BONUS MODE」にカーソルを合わせ、LとRを押しながらスタートボタンで決定する。すると、「アニメーション」という項目が増え、簡単にアニメデモを見られるようになる。

ロックマンX3

●ビームサーベルを受け継ぐ

まず、前半の8ステージでヴァヴァ・MK-IIをスピニングブレードかレイスラッシャーで倒す。次に、中ボスのモスキータスをゼロで倒してイベントを起こす。ここで、ゼロが爆発に巻き込まれて相打ちになる。すると、ゼロがエックスにビームサーベルを渡す。

●ハイパーチップを入手

前半8ステージの強化チップを除くすべてのアイテムを入手し、体力が満タンの状態でドッブルステージに行く。そして、ライドアーマーに乗って、鉄球が落ちてくる前にタテ穴がある場所まで行く。このタテ穴の左側にくっつきながら降りると、

隠し部屋が見つかる。そこにはカプセルがあり、ハイパーチップを手に入れる。

ロックマンX4

●エックスの隠しパーツ

プレイヤーセレクト画面でエックスにカーソルを合わせ、Bボタンを2回、左を6

回押したあと、LとRボタンを押しながらスタートを押す。このあと、パーツカプセルに入るとエックスの隠しパーツ、アルティメットアーマーが手に入る。

●ゼロの隠しカラー

プレイヤーセレクト画面でゼロにカーソルを合わせ、Rボタンを押しながら右

を6回押し、そのあとBボタンを押しながらスタートを押す。すると、ゼロが隠しカラーの黒になる。

RONDE ～輪舞曲～

●簡単お金稼ぎ

まず、リミックスステーションでツ

ルベビをクロージングして、ユニット悪魔に設定する。そのあと、補給でツルベビのマグネタイトを0にして、このマグネタイトを換金する。すると1800Gを得られるので、クロージング費用の1000Gを差し引いても800Gの得をしたことになる。この手順を繰り返すことで楽にお金を稼ぐことができる。

わ

わ

ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～

●戦闘アニメの各種設定を変更する

戦闘アニメに入る直前の旗が2つ出る画面で、2P側のAボタンを連打する。成功すると戦闘アニメの設定画面が出現。1P側の方向ボタンやLRボタンで、天候、地面の累積度、アングルを変更して戦闘アニメを見ることができる。

●UFOが登場

自国の残りユニットが1機しかない状態で戦闘をする。このとき自国側か敵国側のどちらかが航空ユニットだった場合、戦闘アニメの中に3分の1の確率でUFOが登場する。

●アメリカ軍の機械化歩兵が登場

日本編「アメリカ西海岸上陸作戦」で座標X45・Y1に行くと、アメリカ軍側に機械化歩兵が登場する。

●ドイツ軍の隠し兵器が登場

日本編「インド攻防戦」で座標X1・Y1に行くと、ドイツ軍のUFO型隠し兵器ハウニブが登場する。

●謎の恐竜が登場

アメリカ編「レイテ島上陸作戦」で座標X30・Y12に行くと、恐竜が現れて日本軍の味方になってくれる。

●敵国側を操作できる

キャンペーンモードをプレイ中に設定変更を選び、サウンドの項目を選択する。次にS1にカーソルを合わせ、25番と97番の効果音を聞く。このあと設定変更画面に戻って操作の項目を選ぶと、敵国側のユニットを操作できるように設定を変更できる。

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル

●戦闘シーン変更モード

敵に攻撃を仕掛け、戦闘前のユニット表示画面で、2P側のAボタンを連打する。すると、1P側の方向ボタンの上下やLRボタンで、カメラアングルや背景などの変更ができる。このあとCボタンを押せば戦闘が開始される。

●恐竜を動かせる

オープニングデモを8回見ると、潜水艦のシーンに恐竜が現れる。この時、XとYとZボタンを同時に押すと、パッドで恐竜が操作できる。操作は方向ボタンの上下で加速・減速、左右で旋回、Lボタンで視点変更、Rボタンでスクロールの変更となっている。

ワールドヒーローズパーフェクト

●ミニマムモードでプレイ

使用キャラを選ぶ時にXとYとZボタンを同時に押して決定する。するとキャラのサイズが通常の1/4のナビキャラになる。

●孫悟空の出現法則

1人プレイモードでゲームをプレイし、4人目以降のCOMキャラにパーフェクトで2本先取して勝つ。すると孫悟空が乱入してくる。

わくわく7

●追加オプション

タイトル画面で、上とXとYとZを押しながらスタートボタンを押す。すると、ゲームスピードの変更ができる「TURBO MODE」と、カレンダーの設定が変更できる「CALENDER MODE」の2つのオプションが追加される。

●ブラックカラー

アーケードモードで、下を押しながらLボタンを押してキャラを決定する。すると、キャラの色が普段は使えない「ブラック」バージョンになる。

わくわくぶよぶよダンジョン

●中断機能の有効利用

あらかじめ、パワーメモリと本体側で中断データをコピーしておく。アトラクション内を探索中に全滅してしまったら、コピーしておいたデータを全滅したデータに上書きする。すると、本来セーブできないことになっているアトラクション内でも、事実上セーブすることができる。

●所持金を増やす

魔法のコンパクトを大量に購入し、買い値が10000以上のアイテムを次から次へと複製してショップに売りさばく。これ

をくりかえせば、所持金がどんどん増えていく。

●簡単にレベルアップ

上の「所持金を増やす」でお金を手に入れ、黄金のりんごを大量に購入して食べる。これをくりかえせば、レベルがどんどん上がっていく。

●アイテムの特殊効果

アイテムの中には、敵に投げつけると特殊な効果が現れるものがある。アイテム名と効果は以下のとおり。なかでも「金化のステッキ」「変化のステッキ」「風化のステッキ」はラスボス戦にも適用する超強力なアイテム。

アイテム	効果
識別のレンズ	幻覚状態になる
合成のステッキ	感動する
ピンつめのステッキ	マヒする
金化のステッキ	お金になる
変化のステッキ	アイテムになる
風化のステッキ	一発死
りんご	友好的になる

湾岸デッドヒート

●ナイトコース

シナリオモードの全コースで1位になると、夜景が美しいナイトコースをプレイできるようになる。

湾岸デッドヒート+リアルアレンジ

●車種が増える

シナリオモードでステージ1からボーナスステージまでをすべて1位でクリアする。すると、ナイトステージが登場して「ナイトメア」「フェニックス」「サーベルタイガー」の3種の車が選べるようになる。さらにナイトステージでもすべて1位を取ると、真のエンディングが流れ、「ロードスター(トラック)」「オーバードロ(ヘリ型の車)」の2車種が選択可能になる。

湾岸トライアルLOVE

●女の子と仲良くなれるコマンド

プレイヤーのあだ名を「みどりがすき」「みきがすき」「しおりがすき」と入力すると、それぞれ中学生編のみどり、みき、しおりへの告白が成功した状態からゲームをプレイできる。

●レースで有利になるあだ名

プレイヤーのあだ名を「だるまさん」と入力すると、レースに出場するライバルたちの車が遅くなる。なお、このあだ名は中学生編、高校生編どちらでも使うことができる。

●高校生編で3人の女の子が登場する

プレイヤーのあだ名を「みんながすき」と入力すると、高校生編で3人の女の子が登場する。

●ミニゲームでの便利コマンド

ミニゲーム「姿なき逃亡者」のプレイ中に、AとYとZボタンをすべて押したままRボタンを押す。すると、普段は見えないはずのペットの姿を確認することができる。

ワンダー3/アーケードギアーズ

●パワーアップコマンド

「チャリオット」と「ルースターズ」各ゲームのプレイ中にポーズをかけ、LとRボタンを押しながら以下のコマンドを入力する。すると、下の表のようなさまざまな効果が得られる。

「チャリオット」コマンド表

コマンド	効果
XYZA	ワイドショットがフルパワーになる。
XYZB	ラビットボムがフルパワーになる。
XYZと下	ショットを初期化する。

「ルースターズ」コマンド表

コマンド	効果
XYZA	L2アカビーが付く。
XYZB	L2ラプンが付く。
XYZC	L2コーリンが付く。
XYZと下	スーパーボムを装備する。

Wan Chai Connection

●事件ファイルセレクト

ゲームを始めた後、コマンド選択画面にウィンドウが表示されていない時に、AとCボタンを同時に押す。この時、ウィンドウが表示されなければ入力成功。続いて、上、下、上、下、上、下の順にボタンを押す。そして、画面の右上に小さなゲージが表示されたらいったんボタンを放す。最後に方向ボタンの上下でゲージを移動することで、事件ファイルのセレクトができる。

前編

収録タイトル INDEX

セガサターンマガジンVol.24掲載分

あ

アースワーム・ジム2	前編P85
アイドル雀士スーチーパイII	前編P85
アイドル麻雀ファイナルロマンスR	前編P85
AQUAZONE for SEGA SATURN	前編P85
悪魔城ドラキュラ X〜月下の夜想曲〜	前編P85
アサルトリクス	前編P85
あすか120%リミテッド BURNING Fest. LIMITED	前編P85
AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	前編P85,86
アドヴァンストV.G.	前編P86
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	前編P86
AMOK	前編P86
アルカナ・ストライクス	前編P86
アローン・イン・ザ・ダーク2	前編P87
アンジェリークSpecial	前編P87

い

維新の嵐	前編P87
一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	前編P87
インバクトレーシング	前編P87

う

ヴァーチャルハイドライド	前編P87
ヴァンパイア セイヴァー	前編P87
ヴァンパイア ハンター	前編P87〜88
Wizard's Harmony	前編P88
Wizard's Harmony2	前編P88
ウィザードリィVI&VIIコンプリート	前編P88
WHIZZ(ウィズ)	前編P88
ウイニングポスト ファイル'97	前編P88
ウイニングポスト2	前編P88
ウイニングポスト2 プログラム'96	前編P88
ウインターヒート	前編P88〜89
馬なり1ハロン劇場	前編P89
ウルトラマン 光の巨人伝説	前編P89

え

AI囲碁 サターン版	前編P89
エイリアントリロジー	前編P89
SDガンダム GCENTURYS	前編P89
エターナルメロディ	前編P89
X JAPAN Virtual Shock 001	前編P89
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	前編P89〜90
X-MEN VS.STREET FIGHTER	前編P90
NBAJAM エクストリーム	前編P90
エネミー・ゼロ	前編P90

F-1 Live Information	前編P90
m〜君を伝えて〜	前編P90
R?MJ(エムジェイ) THE MYSTERY HOSPITAL	前編P90
エレベーターアクションリターンズ	前編P90

お

おーちゃんのお絵かきロジック	前編P90
オフワールド・インターセプターエクストリーム	前編P91
おまかせ! 退魔業	前編P91

か

ガーディアンヒーローズ	前編P91
ガイア・ブリーダー	前編P91
怪盗セイント・テール	前編P91
下級生	前編P91
仮面ライダー作戦ファイル1	前編P91
CULDCEPT	前編P91
銀狼伝説3一過かなる闘いー	前編P91〜92
GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	前編P92
ガングリフォンII	前編P92
完全中継プロ野球 グレイテストナイン	前編P92
ガンフロンティア/アーケードギアーズ	前編P92

き

輝水晶伝説アスタル	前編P92〜93
機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	前編P93
機動戦士ガンダム	前編P93
機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	前編P93
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	前編P93
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	前編P93
機動戦士ガンダム ギレンの野望	前編P80〜81
機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	前編P93
CASPER	前編P93
ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	前編P93
GAL JAN	前編P93
ギャルズパニックSS	前編P93
きゃんきゃんバニー・エクストラ	前編P93
きゃんきゃんバニー・ブルミエール	前編P93
きゃんきゃんバニー・ブルミエール2	前編P93
ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	前編P93
Cubic Gallery	前編P93
キューブパトラー 〜デバッガー翔編〜	前編P93
銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	前編P93
銀河お嬢様伝説ユナ3 REMIX	前編P93〜94
キング・オブ・ボクシング	前編P94
金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜	前編P94

<

QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡	前編P94
空想科学世界ガリバーボーイ	前編P94

クーリエ・クライシス	前編P94
くっすんおよよ・S	前編P94
組み立てバトル くっつけっ	前編P94
クライムウェーブ	前編P94
グラディウスDELUXE PACK	前編P94
グランチェイサー	前編P94
グランディア 〜デジタルミュージアム〜	前編P94
クリスマスナイツ冬季限定版	前編P95
グリッドランナー	前編P95
GROOVE ON FIGHT	前編P95
くるりんPA!	前編P95
グレイテストナイン'96	前編P95
クレオパトラフォーチュン	前編P95
クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN	前編P95
Cross Romance 〜恋と麻雀と花札と〜	前編P95
クロックワークス	前編P95
クロックワークナイト〜ベパルーチョの大冒険・上巻〜	前編P95
クロックワークナイト〜ベパルーチョの大冒険・下巻〜	前編P95
クロックワークナイト〜ベパルーチョの福袋〜	前編P96
黒の断章	前編P96

け

ゲイルレーサー	前編P96
GAME-WARE Vol. 1	前編P96
GAME-WARE Vol. 5	前編P96
ゲーム天国	前編P96
月花霧幻譚〜TORICO〜	前編P96
ゲックス	前編P96
結婚〜Marriage〜	前編P96
ゲン ウォー	前編P96

こ

御意見無用ーAnarchy in NIPPONー	前編P96
GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	前編P96
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	前編P96〜97
極上パロディウスだ! DELUXE PACK	前編P97
ゴジラー列島震撼ー	前編P97
COTTOOn2	前編P97
古伝降霊術 百物語	前編P97
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	前編P97

さ

SIDE POCKET2 〜伝説のハスラー〜	前編P97
サイバードール	前編P97
サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜	前編P97
サイベリア	前編P97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	前編P97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	前編P97〜98
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	前編P98
サクラ大戦	前編P98
サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	前編P82〜84
サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	前編P98
ザ・クロウ	前編P98
ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	前編P98

ザ・コンビニ2〜全国チェーン展開だ!〜	前編P98
3X3EYES〜吸精公主〜S	前編P99
サターンボンバーマン	前編P99
サターンボンバーマン ファイト!!	前編P99
The Tower	前編P99
ZAP! SNOW BOARDING TRIX	前編P99
ZAP! SNOW BOARDING TRIX'98	前編P99
ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	前編P99
SAVAKI	前編P99
ザ・ホード	前編P99
サムライスピリッツ天草降臨	前編P99〜100
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	前編P100
沙羅曼蛇デラックスパック プラス	前編P100
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	前編P100
三國志IV	前編P100
三國志V	前編P100
三國志英雄伝	前編P100
サンダーstorm&ロードブラスター	前編P100
サンダーフォースゴールドパック2	前編P100
サンダーフォースV	前編P100

し

GT24	前編P100
シーバス・フィッシング	前編P100
ジーベクター	前編P100
JリーグGO GO GOAL!	前編P100
Jリーグ実況 炎のストライカー	前編P100
Jリーグ ビクトリーゴール'97	前編P100
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	前編P101
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	前編P101
紫炎龍	前編P101
時空探偵DD〜幻のローレライ〜	前編P101
実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me〜	前編P101
実況パワフルプロ野球S	前編P101
実戦パチスロ必勝法!3	前編P101
疾風魔法大作戦	前編P101
シムシティ2000	前編P101
シャイニング・ウィズダム	前編P101
シャイニング・ザ・ホーリアーク	前編P102
シャイニング・フォースIII	前編P102
シナリオ1 王都の巨神	前編P102
上海 万里の長城	前編P102
重装机兵レイノス2	前編P102
出動! ミニスカボリス	前編P102
首都高バトル'97	前編P102
女子高生の放課後...ぶくんバ	前編P102
ジョニー・バズーカ	前編P102
シルエットミラージュ	前編P102
神鷹拳	前編P102
新型くるりんPA!	前編P102
新・忍伝	前編P102
新世紀エヴァンゲリオン	前編P102〜103
新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression	前編P103
新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	前編P103
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	前編P103
真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	前編P103
神秘の世界エルハザード	前編P103

真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書	前編P103
心霊呪殺師 太郎丸	前編P103

す

水滸演武	前編P103〜104
水滸伝 天導一〇八星	前編P104
水滸伝・天命の誓い	前編P104
SUPER CASINO SPECIAL	前編P104
スーパーパズルファイターII X	前編P104
スーパーリアル麻雀グラフィティ	前編P104
スーパーリアル麻雀PV	前編P104
スーパーリアル麻雀PVI	前編P104〜105
スーパーリアル麻雀P7	前編P105
スーパーロボット大戦F	前編P105
スーパーロボット大戦F 完結編	前編P78〜79
スカイターゲッ	前編P105
スカルフング 〜空牙外伝〜	前編P105
スティーブ・スロープ・スライダーズ	前編P105
鋼鉄霊域(スティールダム)	前編P105
ステーキスウィナー GI 制覇への道	前編P105
ステーキスウィナー2 最強馬伝説	前編P105
ストリートファイターコレクション	前編P105
ストリートファイターZERO	前編P106
ストリートファイターZERO2	前編P106〜107
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	前編P107
スナッチャー	前編P107
スペースインベーダー	前編P107
THREE DIRTY DWARVES	前編P107
スレイヤーズろいやる	前編P107

せ

政界立志伝〜よい国・よい政治〜	前編P107
〜制服伝説〜 プリティファイターX	前編P107
セガ インターナショナル ビクトリーゴール	前編P107
SEGA AGES/アウトラン	前編P107
SEGA AGES/アフターバーナーII	前編P107
SEGA AGES/コラムスアーケードコレクション	前編P107〜108
SEGA AGES/スペースハリアー	前編P108
SEGA AGES/パワードリフト	前編P108
SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	前編P108
SEGA AGES/ファンタジーゾーン	前編P108
SEGA AGES/メモリアルセクションVol.1	前編P108
セガサターンで発見!! たまごっちパーク	前編P108
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	前編P108
セガラリー・チャンピオンシップ	前編P108〜109
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	前編P109
セクシーパロディウス	前編P109
ゼルドナーシルト	前編P109
ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	前編P109
ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	前編P109
仙窟活龍大戦 カオスシード	前編P109
戦国ブレード	前編P109
センチメンタルグラフィティ ファーストウィンドウ	前編P109
全日本プロレス FEATURING VIRTUA	前編P109

そ

蒼穹紅蓮隊	前編P109
ソード&ソーサリー	前編P109
続くっすんおよよ	前編P109〜110
卒業II ネオ・ジェネレーション	前編P110
卒業III Wedding Bell	前編P110
卒業 〜クロスワールド〜	前編P110
速攻生徒会	前編P110
ソニックR	前編P110
ソニックウイングス スペシャル	前編P110
ソニック ジャム	前編P110〜111

た

ダークセイバー	前編P111
大運動会	前編P111
大航海時代II	前編P111
太閤立志伝II	前編P111
だいすき♥	前編P111
大戦略-STRONG STYLE-	前編P111
ダイダロス	前編P111
タイタンウォーズ	前編P111
ダイナマイト刑事	前編P111
太平洋の嵐2 疾風の艦艦	前編P111
タイムコマンドー	前編P111
タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	前編P111〜112
タクティカル ファイター	前編P112
タクティクス オウガ	前編P112
ただいま惑星開拓中!	前編P112
ダライアス外伝	前編P112
ダライアスII	前編P112
探偵神宮寺三郎 〜未完のルポ〜	前編P112

ち

チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix1997	前編P112
超兄貴 〜究極...男の逆襲〜	前編P112
超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	前編P112
チョコQパーク	前編P112

つ

痛快! スロットシューティング	前編P112
-----------------	--------

て

D-XHIRD	前編P112
Dの食卓	前編P113
デイトナUSA	前編P113
デイトナ USA Circuit Edition	前編P113〜114
ティンクルスターズプライツ	前編P114
テーマパーク	前編P114
デカスリート	前編P114
DESIRE	前編P114
デザエモン2(DEZA2)	前編P114
デジタルピンボール 〜ラストグラディエーターズ〜	前編P114

デジタルピンボール	～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	前編P114
Destruction Derby		前編P114
出たなツインピーヤッホー!	DELUXE PACK	前編P114
DEAD OR ALIVE		前編P114～115
デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集		前編P115
テラレスタ3D		前編P115
DX人生ゲーム		前編P115
DX人生ゲームII		前編P115
テラ ファンタスティカ		前編P115
テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball		前編P115
でろ～んでろでろ		前編P115
天外魔境 第四の黙示録		前編P115～116
伝説のオウガバトル		前編P116
天地無用! 魎皇鬼		
ごくらくCD-ROM For SEGASATURN		前編P116
天地無用! 連鎖必要		前編P116
天地を喰らうII ～赤壁の戦い～		前編P116
電腦戦機バーチャロン		前編P116

後編 収録タイトル INDEX

セガサターンマガジンVol.25掲載分

と

THOR～精霊王紀伝～	後編P90
TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	後編P90
同級生if	後編P90
同級生2	後編P90
峠KING THE SPIRITS	後編P90
峠KING THE SPIRITS2	後編P90～91
慟哭 そして…	後編P91
闘神伝S	後編P91
闘神伝URA	後編P91～92
ときめき麻雀パラダイス～恋のてんばいビート～	後編P92
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	後編P92
ときめきメモリアル対戦とつかえだま	後編P92
ときめきメモリアル対戦ばずるだま	後編P92～93
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	後編P93
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング～	後編P93
ときめきメモリアル ～forever with you～	後編P93
怒首領蜂	後編P93
TRYRUSH DEPPY	後編P93～94
ドラえもん のび太と復活の星	後編P94
ドラゴンフォース	後編P94
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	後編P94
ドラゴンボールZ 真武闘伝	後編P94～95

ドラゴンマスターシルク	後編P95
首領蜂	後編P95

な

NiHTS	後編P95
NIGHTRUTH Explanation of THE paranormal #01 “闇の扉”	後編P95
NIGHTRUTH Explanation of THE paranormal #02 “Maria”	後編P95
ナイトストライカーS	後編P95
ナイル河の夜明け	後編P95

に

2TAX GOLD	後編P95
NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	後編P95
2度あることはサンドアール	後編P95～96
日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーPRG～	後編P96
NINKUー忍空ー～強気な奴等の大激突!～	後編P96
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金>	後編P96

ね

熱血親子	後編P96
------	-------

の

野々村病院の人々	後編P96
信長の野望・将星録	後編P96～97
信長の野望・天翔記	後編P97

は

バーチャコップ	後編P97
バーチャコップ2	後編P97～98
バーチャファイター (バーチャファイターリミックス)	後編P98
バーチャファイター2	後編P98～99
バーチャファイターキッズ	後編P99
バーチャファイター CGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	後編P99
バーチャファイター CGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	後編P99
バーチャルカジノ	後編P99～100
バーチャル競艇	後編P100
バーチャルハイドライド	後編P100
バーチャルバレーボール	後編P100
バーチャレーシング セガサターン	後編P100
バーニング レンジャー	後編P100
バイオ ハザード	後編P100
ハイパー3D対戦バトル ケボッカーズ	後編P100
はいばあセキュリティーズS	後編P100
ハイパーデュエル	後編P100
HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァーシオン)	後編P100

BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	後編P100
爆れつハンター	後編P100
ばすてるみゅーず	後編P100～101
パズルボブル2X	後編P101
パズルボブル3	後編P101
BATSUGUN	後編P101
ハットトリックヒーローS	後編P101
ぱっぱらばおーん	後編P101
バトルガレガ	後編P101
バトルバ	後編P101
バトルモンスターズ	後編P101
花組対戦コラムス	後編P101
バブルシンフォニー	後編P101
BULK SLASH	後編P101
バロック	後編P101
ハングオンGP'95	後編P102
犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	後編P102
バンツァードラグーン	後編P102
バンツァードラグーン ツヴァイ	後編P102

ひ

Pia♥キャロットへようこそ!!	後編P102～103
PDウルトラマンリンク	後編P103
ビクトリーゴール	後編P103
ビクトリーゴール'96	後編P103
美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	後編P103
ビグー撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	後編P103
必殺!	後編P103
必殺パチンココレクション	後編P103
日灼けの思い出十姫くり	
GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	後編P103
ピンボールグラフィティ	後編P103

ふ

ファイターズヒストリー・ダイナマイト	後編P103
FIGHTERS MEGAMIX	後編P103～104
Fightingillusion～K1 GRANDPRIX～翔	後編P104
ファイティングバイバーズ	後編P104～105
ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	後編P105
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	後編P106
ファルコムクラシックス	後編P106
FIST	後編P106
フィッシング甲子園	後編P106
FEDA・リメイク! ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	後編P106～107
フォトジェニック	後編P107
ぶよぶよSUN	後編P107
ブラストウィンド	後編P107
ブラックファイアー	後編P107
BLAM! マシーンヘッド	後編P107
フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	後編P107

ブリルラノアーケードギアーズ 後編P107
 プリンセスメーカー2 後編P107
 プリンセスメーカー ゆめみる妖精 後編P107
 ブルーシード ～奇稲田秘録伝～ 後編P107
 ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～ 後編P107
 プロ野球グレイテストナイン'97 後編P107
 プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル
 後編P108
 プロ野球グレイテストナイン'98 後編P108
 プロ野球チームもつろう! 後編P108

へ

平成天才バカボン すすめ!バカボンズ . . . 後編P108
 PEBBLE BEACH GOLF LINKS
 ～スタドラーに挑戦～ 後編P108

ほ

ホーンテッドカジノ 後編P108
 ボイスアイドルマニアックス～プールバーストリー～
 後編P108
 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー . 後編P108
 ポケットファイター 後編P108～109
 Body special 264
 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2 . . . 後編P109
 ポポイッとへべれけ 後編P109
 本格将棋指南 若松将棋塾 後編P109

ま

マーヴル・スーパーヒーローズ 後編P109
 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～
 後編P109
 麻雀学園祭 後編P109
 麻雀狂時代 コギャル放課後編 後編P109
 麻雀狂時代 Cebu Island'96 後編P110
 麻雀同級生Special 後編P110
 麻雀ハイパーリアクションR 後編P110
 毎日替わるクイズ番組 クイズ'365 後編P110
 My Best Friends～St.アンドリュー女学園編～
 後編P110
 マジカルドロップ2 後編P110
 マジカルドロップⅢ ～とれたて増刊号!～ . 後編P110
 マジカルホッパーズ 後編P110
 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーの
 スラムジャム'96 後編P110
 魔法騎士レイアース 後編P110
 マスターズ 選かなるオーガスタ3 後編P110
 街 後編P110
 魔法の雀士 ぼえぼえボエミ 後編P110
 マンクスTTスーパーバイカー 後編P110,111

み

mr. BONES 後編P111
 MYST 後編P111

む

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド
 後編P111

め

めざせアイドル★スター!!
 夏色メモリーズ 麻雀編 後編P111
 メタルスラッグ 後編P111
 メタルファイター♥MIKU 後編P111
 メタルブラック 後編P111
 メックウォリア2 後編P111
 メルティランサー～銀河少女警察2086～ . 後編P111

も

燃えろ!!プロ野球'95DOUBLE HEADER
 後編P111～112
 モータルコンバットⅡ 完全版 後編P112
 桃太郎道中記 後編P112
 モンスターライダー 後編P112

ゆ

悠久幻想曲 後編P112
 悠久幻想曲 2nd Album 後編P112
 優駿 クラシックロード 後編P112
 ユニバーサルナッツ 後編P112

ら

ライズ オブ ザ ロボット2 後編P112
 LAST BRONX 後編P113
 ラングリッサードラマティックエディション
 後編P113
 ラングリッサーⅢ 後編P113
 ラングリッサーⅣ 後編P113～114
 ラングリッサーⅤ THE END OF LEGEND
 後編P114

り

リアルバウト餓狼伝説スペシャル 後編P114
 リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～ 後編P114～115

る

ROOM MATE～井上涼子～ 後編P115
 ROOM MATE3～涼子 風の輝く朝に～
 後編P115
 ルナ シルバースターストーリー 後編P115

れ

RAY MAN レイマンよ!エレクトウーンを救え!
 後編P115
 レイヤーセクション 後編P115
 レイヤーセクションⅡ 後編P115
 Race Drivin' 後編P115

ろ

ロードラッシュ 後編P115
 ロードランナー エクストラ 後編P115
 ロードランナー レジェンドリターンズ 後編P115
 ロジックパズル レインボータウン 後編P115
 ロスト・ワールド ジュラシック・パーク 後編P115
 ロックマン8 メタルヒーローズ 後編P115
 ロックマンX3 後編P115～116
 ロックマンX4 後編P116
 RONDE～輪舞曲～ 後編P116

わ

ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～
 後編P116
 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
 後編P116
 ワールドヒーローズパーフェクト 後編P116
 わくわく7 後編P116
 わくわくぶよぶよダンジョン 後編P116
 湾岸デッドヒート 後編P116
 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ 後編P116
 湾岸トライアルLOVE 後編P116
 ワンダー3ノアーケードギアーズ 後編P116
 WanChai Connection 後編P116



やっぱり安心!! “オフィシャルガイド”シリーズ

DRAGON FORTRESS II -神去りし大地に-

オフィシャルガイド

豊富なイベントと多数の個性的なキャラクターが登場する、セガサターン用人気シミュレーションゲーム「ドラゴンフォースII～神去りし大地に～」を徹底攻略。陣形・兵種・必殺技などの戦闘システム、人事・搜索などの内政コマンド、各キャラクターごとのイベントなどを詳しく掲載。また、全キャラクター&アイテムリスト、アイテム合成法の紹介などのデータ面も完全フォローする。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998

本体価格1,200円
A5判
144ページ

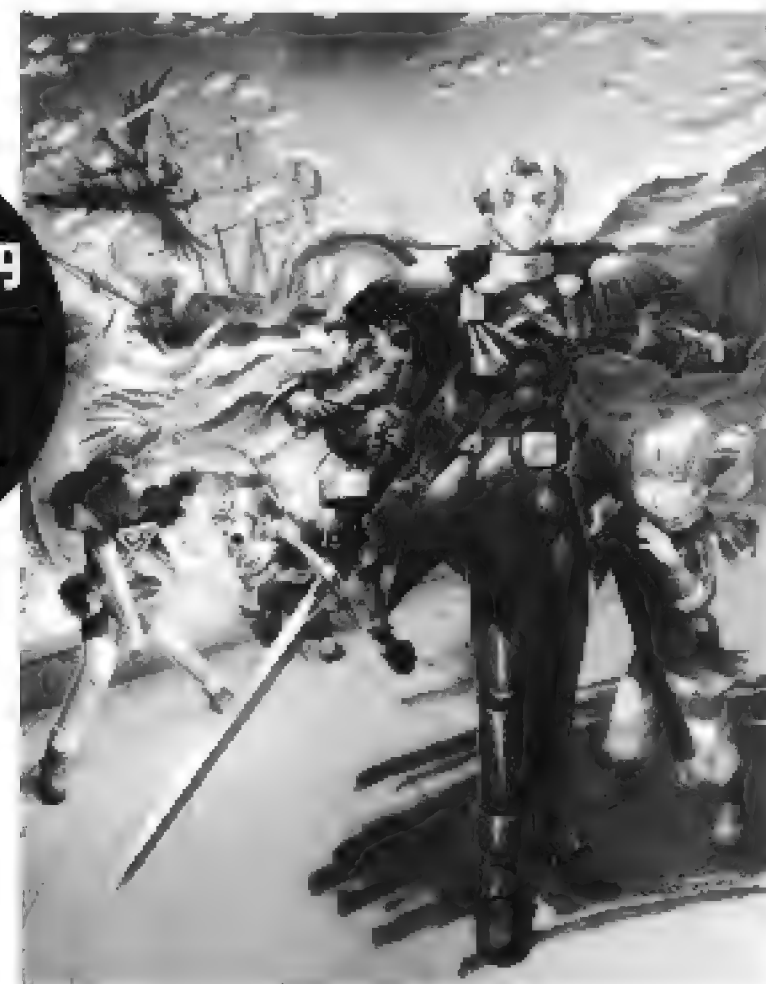


SHINJI 狙われた神子 オフィシャルガイド

シミュレーションRPGの攻略本に必須のMAPデータを、最終ステージまで完全収録。隠しアイテムの位置や出現する敵の紹介など、データ重視の構成！ユーザーが必要としている情報を網羅したセガのオフィシャルガイドブック！

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997,1998

本体価格950円
A5判
144ページ
袋綴じ付き



メルティランサー Re-inforce セガサターン版 オフィシャルガイド

セガサターン版・メルティランサーRe-inforceのオフィシャルガイド。サターン版で変更になった戦闘シーンや追加されたイベントなど、新規要素もばっちり解説！声優さんのインタビューページもドカンと増量！さらに今回、特別にオリジナルトレーディングカードが2枚も付いてしまう！声優さんのサイン色紙のプレゼントもあり、メルティファン大満足の1冊！

本体価格1,400円
A5判
112ページ
オールカラー
特製トレーディングカード付き



©1995/1998 TENKY Co.,Ltd./©1998 Imagineer Co.,Ltd.

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101（表示価格は税別）

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。 ●注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

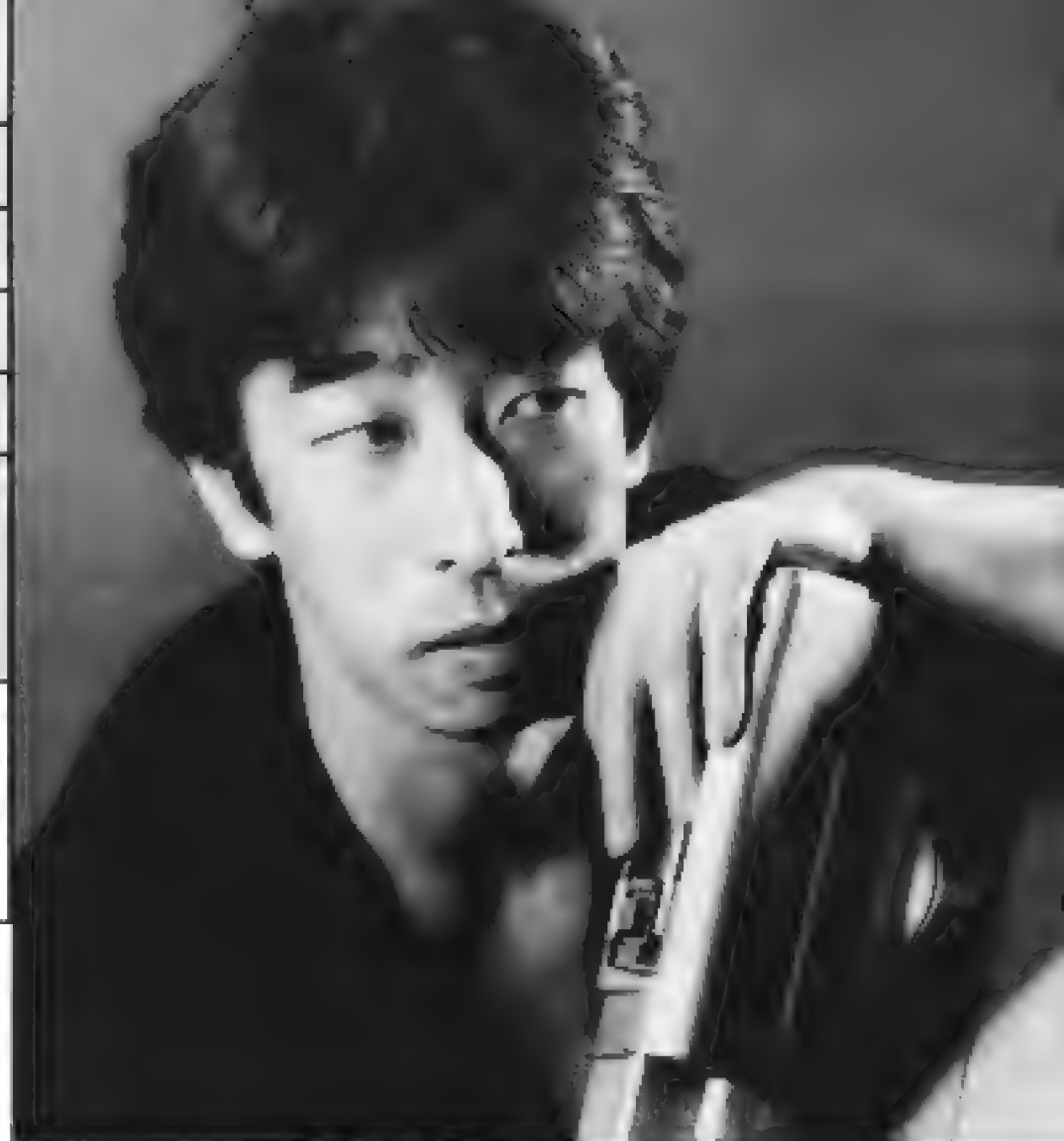
岩垂徳行わーんど

がもんえびはでえ

Vol. 7

今回は、待ちに待ったドリームキャストがらみの話題を1つ。ドリームキャスト版「メルクリウスプリティ」の音楽も手がけるので、お楽しみに！

長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける鋭意の若手作曲家、ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。



ドリームキャスト版「メルクリウスプリティ」のお話！

セガの新ハード、ドリームキャストのニュースで盛り上がっているこの頃であるが、僕のところに来る作曲の依頼は最近ほんとにブレイステーションが多くなってきた。そんなとき（発表できる！？）ドリームキャストの新タイトルが登場。「メルクリウスプリティ」だ。ピーカーの中での妖精育成ゲームである本作品はその昔、PC-9801用ソフトとして発売されその時にも楽曲を担当したのだが、音楽の評判もよく（特にテーマ曲）どこかに移植されないかなと思っていたらこんなに大々的に取り上げてもらえた。感謝感謝である。

で、先頃NECインターチャネルのドリームキャスト参入発表会に出席してきた。関係者および取材陣など総勢100名余りがお台場のホテルで入り乱れていた。会場のピアノからテーマ曲が流れる中、ちょこっと挨拶をしたり、ビンゴをしたり（景品がすごかったなあ）、おいしいお食事と楽しい会話の中、幸せな気分でした。多田田サン、誘ってくれてありがとうございます！

会場では懐かしい人にも会えた

な。「卒業-Graduation」でお世話になった声優の嶋方淳子さんです。当日は司会をしていました。お会いできて嬉しかったです（ぽっ）。

さてさて

自分のホームページをとうとう作ることができました。naekichiさんの手助けもあり僕は文章を書くだけですんでいるのですが、いやあ、これもなかなか大変です。一度作ったらどんどん更新しなきゃいけないし。ただ、この頃ホームページを見たためみんなからのメールも増えてきました。どうもありがとうございます。なるべく返事は書くようにしていますのでどんどん書いてね。先日、「ルナ2」の完成打ち上げ飲み会がありまして、久しぶりにメンバーと会いました。その席でも窪岡俊之さんから「ホームページ見ましたよ」なんて言われて、嬉しかったですねえ。このページで書いた文章も随時記入していますので環境がそろっている方はどうぞお立ち寄りくださいませ。http://www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/

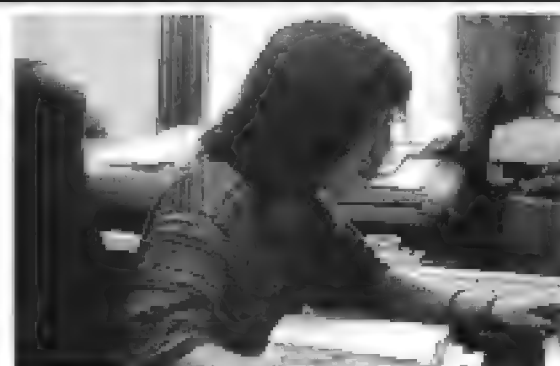


当日、ピアノを演奏してくれた井島さんと曲の解釈について話しているところ。ちょっと偉そう...



白いドレスが似合う嶋方さん。ビンゴでも大はりきりで司会していました。

今週の秘蔵のスナップ



ホームページの話題でも触れたけれど、僕のところのホームページを管理してくれるnaekichiです。現在は某セガ系の会社でサウンドを担当しています。



今週の1枚！「月光伝説 The legend of Moonlight C.M.I.

今週のCDはすごいぞ。一般には売っていない幻のCDだ！

その昔、田口泰宏（シャイニングシリーズでもおなじみ、天才プログラマー！？）が遊びをかねてPC-88用の音楽作成ソフトを作った。これはその後、形式がほぼ同じということでメガドライブの音楽作成ソフトとして生まれ変わった。その名も「ムーンライトC.M.I.」。このソフトをむちゃくちゃ愛用していた僕と武内基朗（ガングリフォンなどでも有名な作曲家）の曲を集めた、まったく私的な自主制作アルバムである。

収録タイトルはというと……。インベーダー'90、ジノーフ、ラングリッサーI、ラングリッサーII、魔天の創滅、鋼鉄帝国、騎士伝説、LUNAR-TheSilverStar、インベーダー復活の日

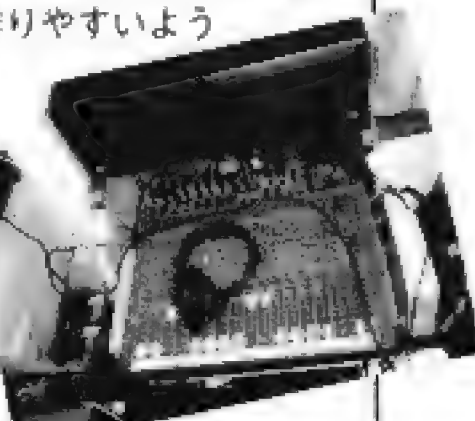
（PCE）、ガンブラー自己中心派（GG）（ここまで岩垂作品）、ジュエルマスター、ランドストーリーカー、シャイニング・フォースIII、シャイニング・フォース外伝I・II・III（GG）だ。基板からの音そのままが入っているこのCD、みなさんにお聞かせできないのが残念です。（こんなもの紹介するな！！）



X C 0 0 0 4 1 6
えくすたしーレーベル
¥4500（免税）

機材紹介！ 今週は“Soundcraft SPIRIT FOLIO SX”

スペースの関係もあってうちのメインミキサーはこいつである。音楽に必要な要素にバランスがある。誰も彼もが前に出ようとする音はものすごく聞きづらくなり何を言いたいのかがテンでわからなくなる。また同じ場所に大勢が集まるとやはりごちゃごちゃして何がなんだかわからなくなる。そこらへんの整理整頓をする場所がミキサーだ。普段聴いている曲でもヘッドフォンなどを使ってよく聞くといろいろと影にまわった音が聞こえてくる。もっとよく聞くと左で鳴った音に対応する音が右から聞こえてきたりする。良いスピーカー、良いアンプ、そして良いミキサーはよりよい音楽を作るうえで欠かせない存在だ。スタジオなどで使われるものは1億円もするのだから機能も豊富でまあいい音が作りやすいようにできている。さてこのSX、Soundcraft特有の太い音を期待していたのだが、残念ながら無理だった（値段も安いね）。最近は無理なEQをしないで使えばそれなりの音が出せることがわかりほっとしている。音の出ないものにお金をかけるのはなんだけれど……。ああいいミキサーが欲しいなあ。



♪C'mon Everybody♪

♪C'mon Everybody♪

俺は葉山宏治だ。人は俺を“兄貴”と呼ぶ。ゲームミュージックファンの方々に“超兄貴ライブ”以降、熱烈な“兄貴コール”で迎えられて以来だ。最近、俺の中である革命が起きている。世直しをしたい正義感と懺悔の狭間で葛藤しつつも、メッセージを世に放たなければならない宿命。そして、今週も闘うのである。

葉山宏治の メンズの帝国

懺悔しつつも、教育問題について語る!?

今どき、マスコミなどで教育問題について語ると烈火の如き反論がくる。『時代が違う、決めつけるように断言するな』と批判の声も多い。俺も、ご多分に漏れず、やんわりと表現しないと何を言われるかわからん。そう思ったが、やはりそんなナマぬるい話で世が動くとも思えない。なので、俺は自らの受けた教育について話すことでメッセージとしよう。

俺のホームページでも、過去いじめにあったことがトラウマになって、心の傷を負い続ける人がいる。いつからだろう、学校の先生に竹刀ではたかれたとか、1メートルの物差しでひっぱたかれたとか、そんな話が聞かれなくなったのは、なんでも、そんなことをしたら、世のおばさま方が『まあ〜っ! なんてことを! うちの〇〇ちゃんになんてことするの訴えてやる〜!』と言うんだろう。まったくお笑いだぜ。学校の先生も、不届き者を注意しても何をされるかわからんで、無視して授業を続ける人もいそうで、気の毒だな。もちろん、中にはちゃんとした若者がいることはわかっている。俺の話はボーダーレスになってしまっている不届き者を焦点にしているのだ。いいか。俺の言うことを「オヤジだなあ」と思う読者の方よ、俺はこわ〜い先生方にきびし〜い教育を受けてきた“昔の人間”かもしれん。だが、そういう教育を受けて育った俺、今33歳。最高に幸せな人生をつかんでるし、自分の生き方に一点の曇りも後悔もない人生を過ごしているぞ。間違っても、『若い頃はよかった』とか『昔は楽しかった』などとほざくオヤジではないぞ。その俺が思う。“時代がどうのこうの”ではなくて、誰でも本人の“心がけ”しだいで、人生は大きく変わるし、変えられると思うのだ。逆に言えば、“心がけ”ない人には、今どきの若者の嫌う、平凡な人生しか待っていないということだ。満員電車に乗っている方は人勢いるので、一概には言えないが、死んだ魚みたいな目をして、まるで身内に不

幸でもあったのか? と思うほど沈痛な面持ちで毎日満員電車に揺られているオヤジにならないためには、それ相応の覚悟や、行動を自ら起こさなければならない。よしんば、大人になって満員電車通勤したとしても、毅然とした大人になればいい。

では、こんなことを大目玉たいて言っている俺がどんな学校教育を受けてきたか、いじめなどについても語ろう。

今思い出すと、俺が子供の頃の教育はとても人間らしくてよかった。小学3年生のとき、俺は同じクラスの江口君にいじめられたことを担任の久保田先生にチクったんだ。そしたら、先生は次の時間『授業を始める前に、葉山が江口君にいじめられたと言ってきた。これから2人で決着をつける。後ろの机をどけろ! 広場を作れ! 2人でケンカしろ!』と言う。俺はてっきりいじめた江口君だけ先生に注意されて、自分はまんまと安泰を得られると思っていた。なのに、ケンカをしろと? 一気に血の気が引く。チクらなきゃよかったのか? 俺は江口君は強いからやりたくなかったが、みんなが見てる。後戻りはできない。レフリーは先生だった。取組み合っで顔が叱咤のように“シン シン”と音を立てて紅潮する。5分か10分か…、2人とも破れかぶれになったとき『はい! そこまでだ! 江口! 葉山! さあ! 何か言いたいことはあるか?』『ありません……』(2人)

ひどい教育だと、現代の人々は久保田先生を罵倒するだろう。現代ならきっと大騒ぎになるだろう。けったくそ悪い話ぞな。学校側も、今後このようなことのないよう生徒と両親に謝罪しますとか、そんなもんだろう。しかし、俺の育った時代はそれが“普通”だったし、親も根性座ってて、そんなもんでいちいちガタガタぬかさなかった。親も『先生、ありがとうございます』ってなもんだ。その久保田先生の教育の結果、1対1のフェアな戦いは友情を生んだ。江口君とはいまだに縁がある。そし

て何より、いじめられてた俺が本気になれば反撃できることで自信がついて、おどおどしなくなった。もちろん、久保田先生には感謝したし、一日も二日も置いていた。決して恨んだりしなかった。いわゆる体育会系的教育と見られがちだが、今から15年くらい前までは当たり前だった。子供を傷つけさせることで、逆にケガの巧妙を生み、傷に耐性をつけるという、心身教育だ。俺は久保田先生の教育は素晴らしいと思います。先生は元気でられるだろうか……

前にも書いたが、今の教育は先生や大人たちが子供や若者に気を使いすぎだと思う。傷つくことを恐れ、傷つけることをしない。ひたすら保護に徹し、子供が傷つかないようにばかり育てる国民性は良かれ悪しかれ偉大な人間を生まないと思う。

ではもうひとつ、俺がミュージシャンになる上で大きな影響を与えてくれた先生について書こう。俺は、横須賀の某私立高校在学時代、バンドとバイクと恋愛に燃える劣等生だった。ほんと、しょうもない小僧で、先生方も俺には期待などしていなかった。あれは、高校3年の文化祭のときか、広い校庭に全校生徒を集めて、“後夜祭”なるものをやった。そのときでかいトレーラーの上でバンドが多数、出演して場を盛り上げたのだ。そもそも、俺の行っていた高校は杉山清貴の母校だったこともあり音楽系は盛んだった。俺もご多分に漏れず、その“後夜祭”でギターを弾いていた。それから、何日かして、英語の授業。俺は劣等生でやる気なし。ほんとしょうもないガキだ。で、英語の小島先生が入ってきた。小島先生は、とても几帳面でちょっとニヒルで自分のような劣等生など普段ほとんど目もくれない、いわばインテリ風の先生だった。小島先生は、教壇に立つなり『先日の文化祭で、葉山君のギターの演奏を見ました。とても素晴らしいかったです、はい。彼は授業を真面目に受けてませんが、得意なことはどんどん伸ばすべきです、

はい。とにかく、私は感動しました、はい。では授業に入ります』ほんと、ただのこんな一言が、しかし、この一言が、13年にわたる俺のミュージシャン人生の大きな励みになっていた、あの一言が、右も左も自信もない若者にどれだけ勇気を与えたか…… 学問では劣等生であっても、その生徒の長所を見つけ“がんばれ!”と叱咤激励する。先生本人はなんの気なしに言われたのだろうが、自分にとってはまさに人生の言葉だった。ここで言えるのは、生徒は一方的に先生から教わるのではなく、先生の言葉から、自分なりの解釈をして学び取る。それも、先生と生徒の関係なのではないか? 先生の言葉のひとつひとつに自ら、自分の糧となる要素を見つけ出す努力のようなものも大事だということだ。これに対して『だから先生は無責任な一言を言っただけでいい』という否定的な見方しかできない人など、もう俺の責任外だ。勝手にいってくれ。ただ、紛れもなく今でも先生は先生で、当時の劣等生の俺と小島先生とは毎年賞状のやり取りが続いている。

今回、俺なりのいじめ論、教育論を書いた。もちろん、十人十色で、いろんな人がいるだろうし、俺のすべてが正しいとは言わない。ただ、俺が今回書いたことは現在の教育がなくなってしまう部分。なぜ、なくなってしまうのか? というアンチテーゼなのである。ぜひとも、読者の皆さんには素直で明朗な人生を送っていただきたい、そう思います。



最新アルバム“帝国”はキングレコードより発売中(要予約)。旧譜アルバム“超兄貴”“超葉山”“姐”“GEME MUSIC DEAD”の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。

「プロ野球チームもつくろう!!」

えきさいていんぐ スタジアム

最終回



栄冠は誰の手に? いよいよ決勝リーグ開催!!

7月某日、羽田はセガ本社ビルにて、ついに「野球つく」パスワード対戦トーナメント大会決勝リーグが開幕、最強チームが決定した。この歴史的瞬間(?)には「野球つく」開発スタッフにもお立ち会い願ひ、優勝チームの強さの秘密についても聞いた。「えきさいていんぐスタジアム」史上最大のあの謎もついに解明されて、目からうろこが落ちること間違いなし!

試合のほうは、すでに方向が見えてきた今年のペナントレースとは対照的に、どこが優勝し

てもおかしくない好試合の連続。この混戦を勝ち抜き栄冠を手にしたのはどのチームか、さっそく見てみましょうか!

ルール説明

トーナメント戦を勝ち抜いた5チームに、あらかじめシード予選大会でブロック優勝を果たした3チームを加えた8チームで一本勝負の総当たり戦を行い、一番勝ち星が多いチームが優勝。引き分けがあった場合は得失点差により勝敗を決する。



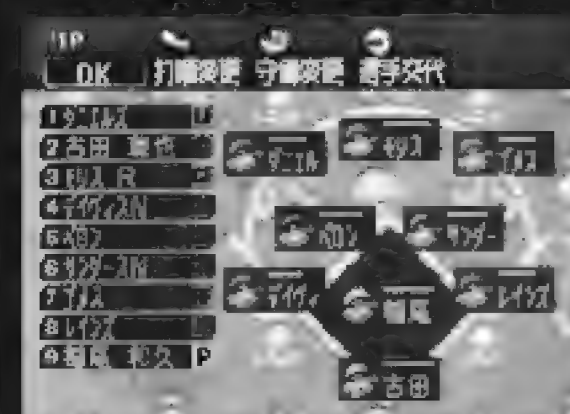
並みいる強豪をなぎ倒し8強がここに出そろった!!

福岡ダイエーホークス オーナー：中野秀夫



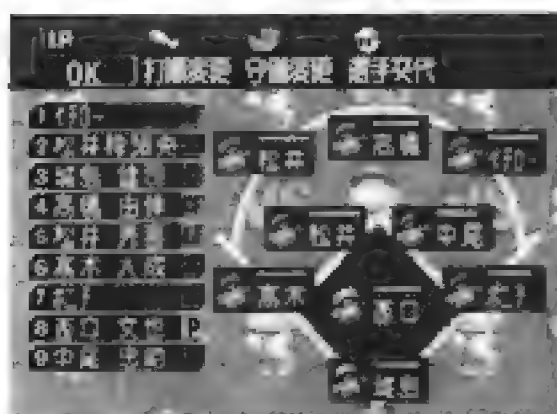
セールスポイントは1番から3番まで走力がSということ。打線のつながりの良さは特筆もの。

札幌ジャイアンツ オーナー：金丸喜玲



“世界選抜”だが夢の日本人バッテリーにも注目。試合前には村山さんから優勝のお墨付きをもらった。

北葛城バファローズ オーナー：山田恭介



8番西口と代打の田中、クラークがポイント。西口-城島のバッテリーはお約束とも言える超安定。

西武ライオンズ オーナー：石井基之



走力。チャンスはほぼ全員がA以上の。俊足。好機必打のチーム。2番李がホームランを量産する。

北九州ダイナマイツ オーナー：大西伸治



クリーンアップ打線が爆発するかどうかポイントか。佐藤さんが優勝を予想したチーム。

札幌ダイナマイツ オーナー：千代谷知則



4番サード松井にこだわりを感じるドリームチーム。こちらは瀬川さんの優勝予想チーム。

札幌ジャイアンツ オーナー：宮坂靖昭



恐らく守備力がいいのだろう。失点が少なく安定した強さを発揮。非常にまとまりのあるチームだ。

盛岡ジャイアンツ オーナー：松崎竜也

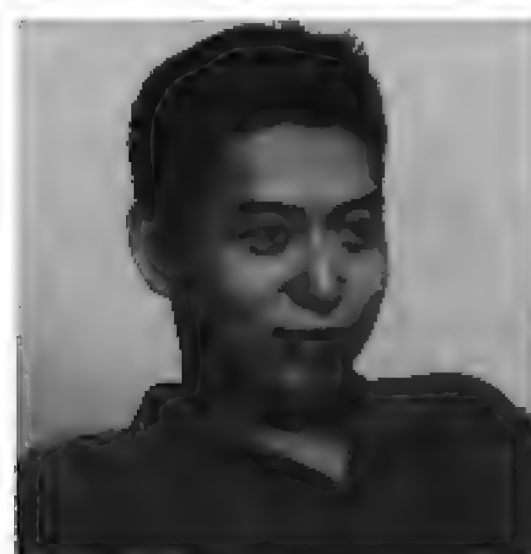


「とりあえず外人部隊」がここまで勝ち残ってしまった。得点はほとんどがホームランによるもの。

	1	2	3	4	5	6	7	8
1 福岡ダイエーホークス		× 1-2	× 1-2	× 1-5	○ 3-2	× 0-1	× 0-1	○ 1-0
2 札幌ジャイアンツ	○ 2-1		× 0-3	○ 3-0	× 3-4	○ 3-0	× 2-3	○ 1-0
3 北武城パファローズ	○ 2-1	○ 3-0		× 1-4	× 2-4	○ 4-1	× 1-5	○ 8-3
4 西武ライオンズ	○ 5-1	× 0-3	○ 4-1		○ 9-6	○ 2-1	× 1-2	× 3-11
5 北九州ダイナマイツ	× 2-3	○ 4-3	○ 4-2	× 6-9		× 3-4	× 0-1	× 1-2
6 札幌ダイナマイツ	○ 1-0	× 0-3	× 1-4	× 1-2	○ 4-3		× 1-3	× 0-4
7 札幌ジャイアンツ	○ 1-0	○ 3-2	○ 5-1	○ 2-1	○ 1-0	○ 3-1		× 2-3
8 盛岡ジャイアンツ	× 0-1	× 0-1	× 3-8	○ 11-3	○ 2-1	○ 4-0	○ 3-2	

優勝は **札幌ジャイアンツ** (5年目、オーナー:宮坂靖昭さん) に決定!!

開発スタッフによる決勝リーグ総評そして次回作は……?



ディレクター
瀬川隆哉氏

佐藤 やっぱパラメータを見ないとわからないですね。でもここまで勝ち抜いてきただけでもすごいんですね。僕らのチームじゃ絶対かなわないな。

瀬川 優勝チームは、それほど強そうに見えなかったんですけど、運って言うたら悪いんですけど、ここまでくると……なんなんでしょうね。

佐藤 僅差の試合も多かったから、もう一度対戦したら結果は違ってくるだろうし。

瀬川 これらのチームにはいませんですけど、王が打たないのも不思議ですね。一応パラメータ的には最強で、うちのチームで対戦させている時は打っていたんですけど。

村山 日本人だけで戦ったほうがいいってことか。納得いかないなあ。基本的に外国人選手はパスワード対戦では強くなってるんですよ。パスワード対戦に限ってなんですけど。ピッチャーも一応強くなっているんですよ。だから選手の揃え方にポリシーがない“世界選抜”が強いと思ったのに(笑)。

瀬川 外人は確かにパスワード対戦では強いんですけど、登場する時点で結構歳をとってて、チャンスとかピンチは伸びても、長打力とかが衰えたりしてバランスが難しいですから、あくまでもお金で雇う即戦力という感じですね。それに同じ時期にこれだけ強い選手が揃うこともあまりないと思うので、それほど強くないと思うんですけど。

村山 5年目でも優勝できるんですね。

佐藤 落合を解雇してコーチに迎えるという、僕の理論を採用したのかもしれないですね(笑)。

瀬川 たぶん見えないパラメータをしっかりと鍛えているんじゃないでしょうか。見えているパラメータを育てることに必死になって、ピンチとかが弱かったりすると打たれちゃうんで、「選手の個人成績を見る」で細かいデータを確認しながら育てていかないと本当に強いチームにはならないんですよ。

村山 守備や制球力やキャッチャーの肩といったパラメータは、牽制の成否にも関わってき

ますし、ピッチャーが目を回している時に交代させる監督もいるので、試合も見ないと弱点はわからないですね。

瀬川 ピッチャーのローテーションについては不満なユーザーさんもいるみたいなので、次回作があるとしたらその辺を改良していきたいですね。もう少し試合に介入したいという意見があるので。経営者の立場なんだけど監督みたいなことができたリスカウトができたり、そういういろんなことができるのが「つくろう!」シリーズのいいところだと思うし、そういう部分を出していけるといいですね。ドリームキャストだとすごいことができそうですよね。もっとあんなことやこんなこともしたいんですけど。なんだか無責任に希望を述べてますね(笑)。

佐藤 最近是他社さんからもいろいろ出てますけど、純正「つくろう!」はうちのですから。ユーザーさんの間で盛り上がりがあればひょっとしたら立ち上がるかもしれませんね。今ならまだ間に合いますので(笑)。



デザイナー
佐藤勝彦氏



プログラマー
村山健司氏

優勝チームパスワード公開

これが全244チームの頂点に立った札幌ジャイアンツだ! ぜひ自分のチームと対戦させて、その強さを実感してほしい。

れONらう	きらせさいらQ	ほきへFま
つたAわを	GぬBへふたJ	みわもてG
とさるねろ	ゆKぬMすER	ひれIRリ
BのIけH	しよためさよい	MKいけE
ゆEEQせ	いPもせんもめ	HたねIG
んれそめけ	てにせはIにの	にくんつ

外人部隊パスワード公開

そしてこちらはその理不尽な強さがやっと納得できた外人部隊。決勝リーグの中でも特に強かった盛岡ジャイアンツのパスワード。

もAけよう	Aこおとありの	NこむNあ
Mせまわひ	ねはをやふをせ	ふねQへそ
めうるよK	AはNふれRリ	ろがよぬお
くてんらわ	ろりきふめるR	はをへらふ
なQむMぬ	AODCるてQ	Gゆよりぬ
れMなけか	みれんめそRふ	ににEい

プレゼントのお知らせ

優勝者の宮坂靖昭さん、2位のチームの中で得失点差上位の金丸喜玲さんと山田恭介さんにはお好きなサターンソフトを1本プレゼント。さらに宮坂さんには、セガからあの「野球つく」CMでも使われた世界にひとつしかない貴重な何かをプレゼント! それでは今までお付き合いいただいた皆さん、「野球つく2(!!)」の発表に期待しつつ「えきさいていんぐスタジアム」からこの辺でお別れです。ごきげんよう、さようなら!

SEGA SATURN SOFT

攻略

Data Focus

データ・フォーカス

最終情報——ネオケニアを自分の庭にするために Vol.39



リンダキューブ 完全版

●アスキー●発売中(6月18日発売) ●サイコスリラー&ハンティングRPG ●CD-ROM 1枚+完全サウンドトラックCD

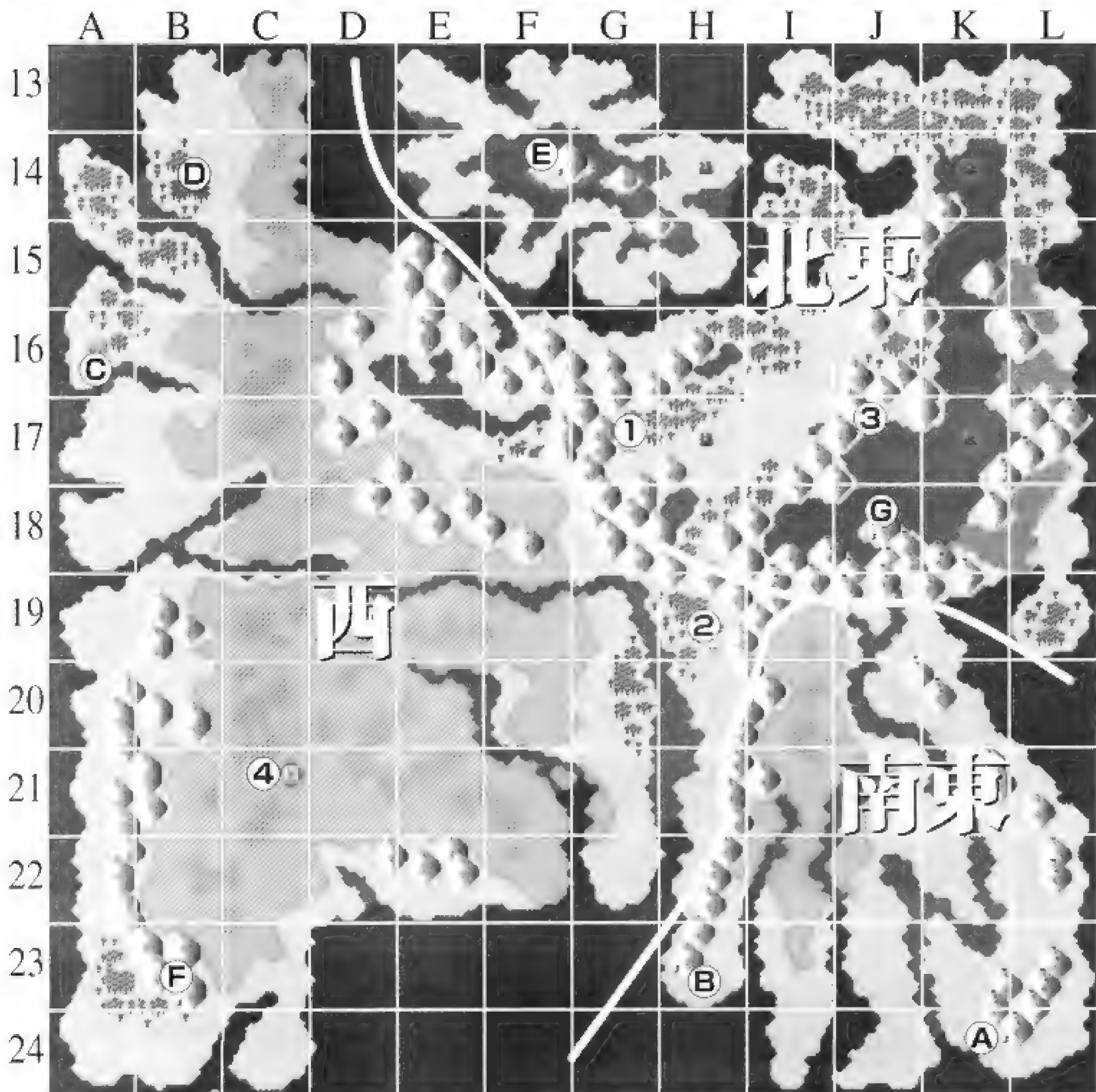
目指せ、捕獲コンプリート!

すでに最終シナリオは体験しただろうか? クリア条件は100匹以上の捕獲だが、120匹完全捕獲すれば真のエンディングが。むずかしいが、ぜひ挑戦してほしい。

砂漠で便利なフラグ
ダ。とくに序盤で
お世話になるはず

南エリアMAP

その半分が砂漠で覆われている南エリア。フィールド上では捕獲できない敵が多く登場するのが特徴だ。



① ドギファ(G-17)

この地区最大の目玉といえる「闘犬場」のある街。レンタラクダや西地区へ抜けるトンネルなどがあり、立ち寄る機会も多いだろう。

SHOP **ホ** **装** **動** **肉** **B** **銀** **バ** **ト**
テ **ハ**

闘犬場を利用しよう!!

自分の猟犬(犬、オオカミ)を大会に参加させられる闘犬場。勝ち進んで賞金をがっばりゲットしたいならオオカミで参加しよう。

② ローズガーデン(H-19)

名前のイメージどおりの植物園だが、少し変わったところも……。ここで、バクを召還するマダムロゼと戦闘することになる。

SHOP **バ** **テ**

バク ♀ LV 12/HP 58/BP 80/STR 165/DEF 116/AGL 255
♂ LV 12/HP 52/BP 60/STR 159/DEF 120/AGL 250

モンシロ ♀ LV 5/HP 26/BP 26/STR 110/DEF 76/AGL 128
♂ LV 4/HP 19/BP 30/STR 103/DEF 66/AGL 128

バクは、ここでマダムロゼが召還した時のみ捕獲可能
クワガタ♀はシナリオCでケビンから報酬としてもらう

ハチ ♀ LV 18/HP 111/BP 16/STR 202/DEF 172/AGL 252
♂ LV 18/HP 125/BP 15/STR 206/DEF 170/AGL 280

クワガタ ♀ LV 14/HP 200/BP 10
STR 177/DEF 222/AGL 222

③ ラグナロッジ(J-17)

エモリ博士の住居として作られた建築物。シナリオBでは何度か足を運ぶことになるが、それ以外で立ち寄る必要はほほないだろう。

オリジン LV 15/HP 100/BP 80
STR 220/DEF 125/AGL 180

④ ガレックス(C-21)

もともとは動物研究施設だったが爆発事故で廃墟と化してしまった。一見何もないようだが、シェルターへの入り口が隠されている。

SHOP **テ**

[SHOPデータの見方] **動**: 動物商 **ホ**: ホテル **装**: 装備屋 **肉**: 肉屋 **銀**: 銀屋 **バ**: レンタ動物屋 **葉**: 葉屋 **B**: BAR **バ**: バードライン **ト**: トランクルーム **テ**: テレホンサービス **代**: 代行ハンター 【動物データの見方】 LV: レベル HP: ヒットポイント BP: ビーストポイント STR: 攻撃力 DEF: 防御力 AGL: 素早さ

地上動物データ

南に位置するエリアらしく、虫やヒョウ、カバといった温暖地域に生息する動物が多い。出現条件をもつ動物も多く、他エリアより緻密な狩りが要求される。データの確認を忘れずに。

南エリア北東地区

ゼブラ ♀ LV 17/HP 171/BP 52/STR 177/DEF 193/AGL 233
♂ LV 18/HP 205/BP 47/STR 211/DEF 176/AGL 245

ヒョウ ♀ LV 16/HP 195/BP 30/STR 285/DEF 230/AGL 234
♂ LV 17/HP 217/BP 25/STR 301/DEF 221/AGL 219

ワニ ♀ LV 16/HP 225/BP 24/STR 227/DEF 268/AGL 200
♂ LV 19/HP 267/BP 32/STR 282/DEF 256/AGL 208

カバ ♀ LV 14/HP 320/BP 16/STR 260/DEF 248/AGL 170
♂ LV 15/HP 350/BP 16/STR 240/DEF 251/AGL 160

ウミウシ ♀ LV 13/HP 520/BP 26/STR 182/DEF 150/AGL 109
♂ LV 14/HP 600/BP 35/STR 205/DEF 160/AGL 105

イノシシ ♀ LV 15/HP 144/BP 20/STR 136/DEF 196/AGL 200
♂ LV 17/HP 200/BP 16/STR 152/DEF 142/AGL 208

ワシ ♀ LV 15/HP 161/BP 20/STR 219/DEF 190/AGL 214
♂ LV 16/HP 212/BP 18/STR 228/DEF 210/AGL 220

秋・冬以外では出現しない。

南エリア南東地区

コアラ ♀ LV 20/HP 99/BP 30/STR 135/DEF 155/AGL 137
♂ LV 20/HP 168/BP 16/STR 152/DEF 168/AGL 144

ゴキブリ ♀ LV 20/HP 188/BP 50/STR 175/DEF 325/AGL 330
♂ LV 19/HP 225/BP 56/STR 265/DEF 200/AGL 310

夏にのみ出現。サマキアでは夜襲というかたちでのみ出現。

ハイエナ ♀ LV 21/HP 127/BP 28/STR 172/DEF 146/AGL 220
♂ LV 20/HP 119/BP 15/STR 178/DEF 151/AGL 192

所有物の中に腐肉がある時は追ってくる

カバ ♀ LV 14/HP 320/BP 16/STR 260/DEF 248/AGL 170
♂ LV 15/HP 350/BP 16/STR 240/DEF 251/AGL 160

秋と冬にだけ出現する

南エリア西地区

カンガル ♀ LV 11/HP 125/BP 26/STR 154/DEF 168/AGL 228
♂ LV 11/HP 131/BP 34/STR 158/DEF 164/AGL 222

ケンのHPが半分以上になった時だけに出現する

カラス ♀ LV 13/HP 158/BP 30/STR 185/DEF 220/AGL 158
♂ LV 14/HP 182/BP 24/STR 200/DEF 230/AGL 178

所有物の中に腐肉がある時にだけ出現する。

ラクダ ♀ LV 21/HP 218/BP 26/STR 173/DEF 234/AGL 178
♂ LV 22/HP 272/BP 27/STR 229/DEF 205/AGL 181

ウマ ♀ LV 17/HP 204/BP 78/STR 147/DEF 145/AGL 256
♂ LV 16/HP 179/BP 84/STR 134/DEF 131/AGL 243

アルマジ ♀ LV 18/HP 160/BP 52/STR 212/DEF 280/AGL 193
♂ LV 19/HP 180/BP 46/STR 221/DEF 308/AGL 176

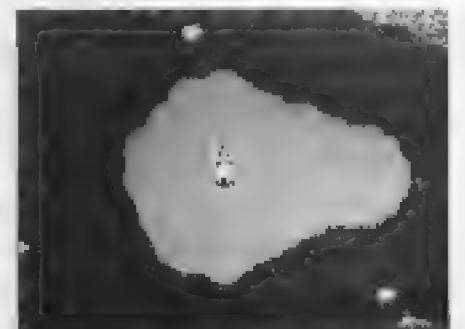
ノミ ♀ LV 8/HP 100/BP 99/STR 155/DEF 88/AGL 230
♂ LV 9/HP 120/BP 99/STR 180/DEF 95/AGL 220

ムカデ ♀ LV 24/HP 260/BP 50/STR 191/DEF 271/AGL 231
♂ LV 23/HP 238/BP 48/STR 292/DEF 202/AGL 222

カマキリ ♀ LV 16/HP 210/BP 30/STR 232/DEF 176/AGL 232
♂ LV 16/HP 184/BP 24/STR 224/DEF 184/AGL 240

120種完全捕獲への道 PART1 ゲーム内時間を節約しよう

シナリオDには1年間という時間制限がある。ゲーム中における時間（実際にプレイしている時間ではなく）は、フィールド上である一定時間以上経過した時にのみカウントされる。逆に野営中や街のなか、戦闘中は経過しないのだ。とくに野営中に夜襲を仕掛けてくる動物を捕獲すれば時間を浪費せずにすむ。またフィールドの移動もシュートサービスや脱出ユニットなどを使えば時間の経過を節約可能。あとは動物出現位置の把握がカギ。するのだけは避けたいところ。



入り組んだ洞窟などでウロウロ現位置の把握がカギ。するのだけは避けたいところ。

シナリオD完全クリアへの道!!

国分名人と競争する場合など、最速・最短クリアを目指すなら“釣糸を垂れる”ように各動物出現地点へケンたちをシュートさせる方法が最適だが、シナリオDに初めて挑戦する人にはなかなかむずかしい。そこで、完全捕獲に近づくためのルートの1つをここで紹介する。動物の出現条件や時期を考慮したルートではあるが、動物に出会い、無事に捕獲する「運」も必要だ。

1998 夏

シャナイ

Gファクトリー

冷凍睡眠装置のアヒルを取り出し、右側の海辺に移動。鳴きマネを使ってクジラをおびき寄せる。♂・♀のどちらかしか出現しないので、残りは別の季節に再度挑戦。

スワローム

ウルマ

ノースカメノス

ローズガーデン

オズボート

バンクの壁に隠れている階段で地下へ降り、ナマズ♀とゾウモツを捕獲。ゾウモツは破壊しないよう炎炎プレスなどで攻撃。その後、バードラインでガレックスへ。

ガレックス

ドギファ周辺

ダークリバー

1998 秋

南エリア南東部

ドギファへ向かう。そこからシュートサービスでJ-19に移動。コアラ、ハイエナを捕獲する。

サマキア

ここではアリクイ、ウニ♀、そして2シーズンに一度、一番奥に出現するアリ♀を捕獲しよう。

フローラジャム

黒い果実の樹へ移動。このあたりにのみ出現するクワガタ♀を捕獲する。場所は次ページのカコミ内写真を参照。

サンドホール

南エリア北西～南西部

この地域はカンガルなどの捕獲がむずかしい動物が多い。要領よく捕獲を進められるルートの見きわめが大切。

西エリア中央～北部

運がよければこの時点でシロクマが捕獲可能。いなければ、冬に捕獲。この地域の動物を捕獲後リナバレーへ。

リナバレー

スパームリナ

特殊な条件や擬態の動物が多いが、それ以外の捕獲はラク。ここでの捕獲が終了する頃、季節が変わればベスト。

1998 冬

リナバレー周辺

シロクマが捕獲できていない場合は、ここで。スパームリナから抜け、セーブ後南下すれば捕獲できるはずだ。

Gファクトリー東

ミナゴ～地下エデン東部

小アナビス(N・7)

超強いのと光るヤツをゲットしよう。光るヤツを捕獲するのに便利ナリスニードルをここに来る前に用意しよう。

フォンタナ

ガビア

トリクロス

地下エデン北西部周辺

メルトボット

1999 春

Gファクトリー東

この時点でクジラ♀を捕獲していなければ、ここがデッドライン。出ない場合は前のデータからやり直そう。

箱船

西エリア中央部

この時点でクジラなどの西エリアに出現する動物がすべて捕獲してあればバンダが出現。手ごわいが必ず捕獲を。

ダイケイブ

カラゴラム

東エリア東部

バラサイドから南東の半島でウサギ、そこからダグボンドへ直線。カニ、オコゼ、サルを迅速に捕獲しよう。

東エリア西部

地下エデン南部～プテラノテラス

ハーディア

最後は発電所内にいる老夫婦に話しかけ、アイアイをゲットすればフィニッシュ。アイアイ＝コンプリートだ！

ダンジョン動物データ

南エリアのダンジョンには特殊アイテムが少なく、装備系のアイテムが多い。そのため動物捕獲とストーリー展開上必要な時だけ訪れることになるそう。注意すべきはコラルコラーナの罌。戦闘時に残りHPが！といった事態を防ぐためにも、HP回復はマメに行おう。

④ サマキア(K-24)

登場する動物はすべて出現場所がここに固定されているので必ず訪れよう。1Fにはゴキブリ、B2には2季節に1匹しか登場しないアリ♀がいる。

ウニ ♀LV 15/HP 176/BP 16/STR 200/DEF 272/AGL 184
♂LV 17/HP 329/BP 20/STR 208/DEF 280/AGL 200

アリクイ ♀LV 9/HP 115/BP 48/STR 141/DEF 174/AGL 150
♂LV 10/HP 142/BP 50/STR 149/DEF 182/AGL 140

アリ ♀LV 20/HP 40/BP 32/STR 250/DEF 160/AGL 175
♂LV 18/HP 30/BP 18/STR 144/DEF 136/AGL 456

ゴキブリ ♀LV 20/HP 188/BP 50/STR 175/DEF 325/AGL 330
♂LV 19/HP 225/BP 56/STR 265/DEF 200/AGL 310

野営時に、夜襲というかたちでのみ出現する。

手に入るアイテム

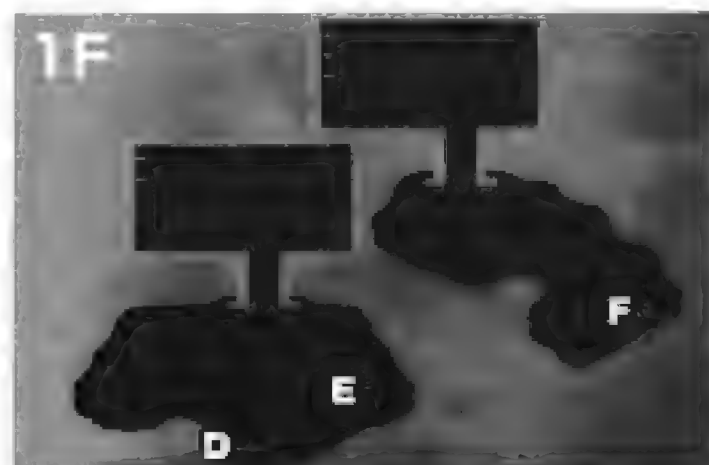
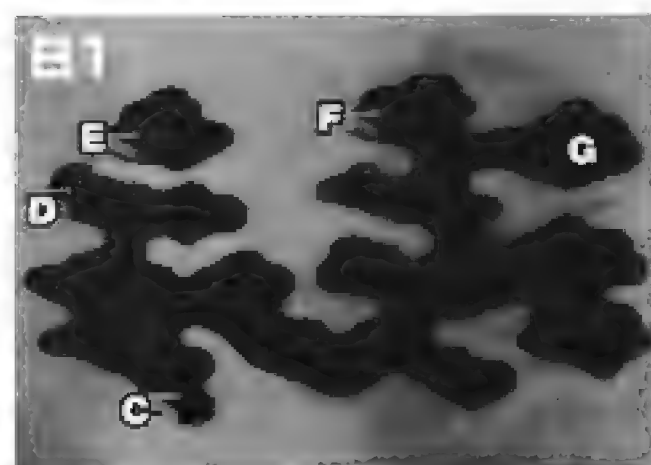
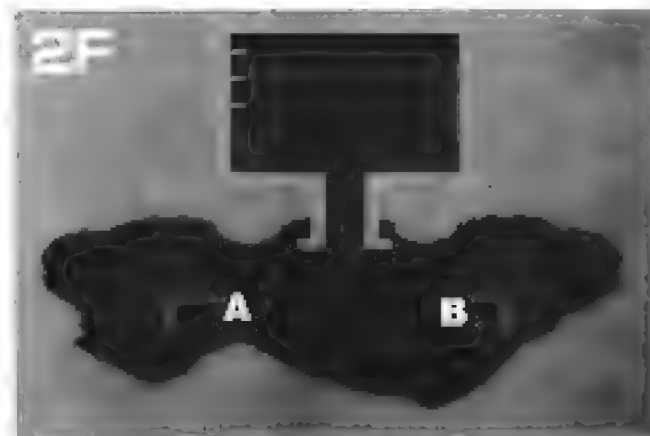
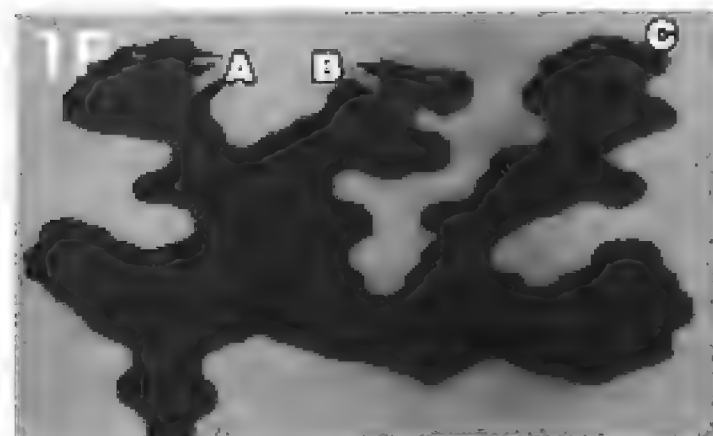
1F：トラの爪、立派なウンチ×2、暖かなウンチ。
B2：獣人の首飾り、小さなタマゴ×5。

⑤ コラルコラーナ(F-14)

ガルシアのアジトがあるこのダンジョンには、彼の仕掛けた罌がてんこ盛り。スイッチの操作で往復させられるうえ、ダメージをあたえられたりすることも……。回復を忘れないように。スイッチで浸水するフロアでは出現する動物も変化する。

手に入るアイテム

B2：12000G



⑥ ホーリーホール(H-23)

獣人像を入手できるダンジョン。画面上に敵がいないのでスイスイ進んでしまいそうだが、実は出現固定の動物が3種類いるので捕獲するのを忘れずに。ヒドラは一番奥のみで出現するので注意が必要だ。

手に入るアイテム

B1：銀の獣人像。

ヒドラ ♀LV 22/HP 360/BP 42/STR 352/DEF 298/AGL 262
♂LV 24/HP 700/BP 40/STR 380/DEF 342/AGL 290

コウモリ ♀LV 15/HP 164/BP 18/STR 220/DEF 160/AGL 277
♂LV 15/HP 137/BP 26/STR 212/DEF 160/AGL 270

フクロウ ♀LV 16/HP 211/BP 44/STR 252/DEF 224/AGL 285
♂LV 17/HP 222/BP 55/STR 277/DEF 238/AGL 301

ホーリーホールの動物はすべて野営時の夜襲でのみ出現。

⑦ カカーナホテル(A-16)

昔はホテルだったこの場所も、今では見るも無惨なカラスの巣と化している。がれきにさえぎられて回り道を強いられるが、それ以外はとくに注意すべき点はない。3Fにあるカラスの巣は運がよければアイテムが手に入ることもあるので探してみるのもいいだろう。

手に入るアイテム

1F：1480G。2F：22G。
3F：王者のベルト×2。カラカラ卵×7。

ゴリラ ♀LV 20/HP 306/BP 10/STR 298/DEF 250/AGL 290
♂LV 21/HP 465/BP 23/STR 320/DEF 280/AGL 290

ヘビ ♀LV 13/HP 196/BP 22/STR 198/DEF 167/AGL 206
♂LV 16/HP 218/BP 21/STR 233/DEF 193/AGL 208

ネズミ ♀LV 4/HP 82/BP 22/STR 75/DEF 66/AGL 110
♂LV 4/HP 82/BP 22/STR 75/DEF 66/AGL 110

カラス 南エリア西地区参照

⑧ フローラジャム(B-14)

さまざまな果実のなる樹が生い茂る、フローラ博士の果実園。緑で作られた迷路が広がっており、黒い果実の下ではクワガタの♂を捕獲することができる。

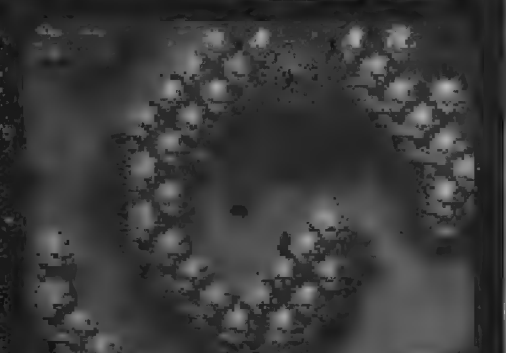
手に入るアイテム

赤い果実×？ 青い果実×？ 白い果実×？

クワガタ ♀LV 14/HP 200/BP 10/STR 177/DEF 222/AGL 222
♂LV 15/HP 211/BP 33/STR 195/DEF 255/AGL 240

キリンドウ・ゴリタン・ダリアリは捕獲不能!!

この3種以外にも動物もときどき呼ばれる捕獲不能動物がときどき出現する。フィールド上では本物と見分けが付きにくい。よく見ると表示の色がオリジナルと違う。まどわされないよう注意しよう。



浸水時

カバ ♀LV 14/HP 320/BP 16/STR 260/DEF 248/AGL 170
♂LV 15/HP 350/BP 16/STR 240/DEF 251/AGL 160

ライギョ ♀LV 24/HP 294/BP 30/STR 352/DEF 333/AGL 326
♂LV 25/HP 440/BP 30/STR 365/DEF 341/AGL 325

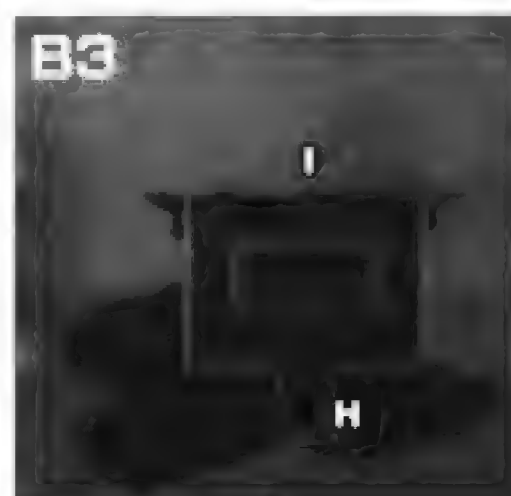
ハマグリ ♀LV 18/HP 258/BP 50/STR 295/DEF 320/AGL 280
♂LV 19/HP 405/BP 48/STR 260/DEF 335/AGL 220

干水時

コウモリ ♀LV 15/HP 146/BP 18/STR 220/DEF 160/AGL 277
♂LV 15/HP 137/BP 26/STR 212/DEF 160/AGL 270

ヒル ♀LV 17/HP 175/BP 100/STR 269/DEF 182/AGL 650
♂LV 19/HP 220/BP 100/STR 278/DEF 209/AGL 720

オオカミ ♀LV 17/HP 233/BP 10/STR 219/DEF 228/AGL 246
♂LV 17/HP 230/BP 20/STR 234/DEF 221/AGL 224



ここまでくれば目的は達成されたも同じ。装備品や金庫室の鍵など、ガルシアのお宝をいたたこう。

⑥サンドホール(B-23)

アルマジ ♀LV 18/HP 160/BP 52/STR 212/DEF 280/AGL 183
♂LV 19/HP 180/BP 46/STR 221/DEF 300/AGL 176

タコ ♀LV 12/HP 199/BP 22/STR 180/DEF 152/AGL 159
♂LV 11/HP 132/BP 20/STR 165/DEF 141/AGL 157

ここのB2に登場するタコは獵犬を丸飲みしてしまう。獵犬は攻撃を受けないよう、引っ込めておこう。

その名のとおり、砂地とアリ地獄のようなサソリの巣が待ち受けるダンジョン。こちらの動きがにぶるうえ、穴に入るとダッシュでなければ抜け出せなくなる。しかも頻繁に出現する敵、にせサソリは捕獲不能だ。

タヌキ ♀LV 11/HP 156/BP 20/STR 149/DEF 154/AGL 165
♂LV 12/HP 173/BP 24/STR 156/DEF 159/AGL 172

手に入るアイテム

B3：大宝箱、王者のメダル。B4：白の獸人像。
B5：獸人の首飾り。

サソリ ♀LV 17/HP 164/BP 32/STR 289/DEF 298/AGL 270
♂LV 17/HP 172/BP 22/STR 286/DEF 291/AGL 280

ここにも前述の動物もどきが登場する。にせサソリがそれで、見た目がサソリに似ているうえ、わさわさとこちらに寄ってくる。ここは砂地も多く歩きづらいため、捕獲不能動物と戦って手間取るよりも、極力戦闘を回避して先を急いだほうが得策だろう。

⑦ダークリバー(J-18)

南エリアの北東と南東を結ぶ水脈。出現する動物は全部で10種類、うち固定動物は4種類というお得なダンジョン。これといった危険もないので、捕獲コンプリートを目指す人はソツなくこなしたいところだ。

手に入るアイテム

1F：マイマイハット、ゴアラグローブ、1G。
B1：タコ足ウィップ。
B2：ヒルムチ、カバトマホーク、カバぐつ。

サメ ♀LV 20/HP 311/BP 9/STR 296/DEF 260/AGL 305
♂LV 21/HP 444/BP 25/STR 306/DEF 260/AGL 270

エビ ♀LV 14/HP 119/BP 40/STR 160/DEF 138/AGL 300
♂LV 14/HP 128/BP 44/STR 160/DEF 138/AGL 300

マイマイ ♀LV 19/HP 228/BP 86/STR 256/DEF 320/AGL 210
♂LV 19/HP 240/BP 80/STR 301/DEF 280/AGL 429

カメ ♀LV 18/HP 308/BP 45/STR 282/DEF 301/AGL 172
♂LV 19/HP 490/BP 50/STR 310/DEF 323/AGL 150

ハマグリ コラルカラーナ参照

ミミズ ♀LV 20/HP 167/BP 45/STR 223/DEF 173/AGL 113
♂LV 21/HP 221/BP 35/STR 227/DEF 180/AGL 120

ネコ ♀LV 15/HP 158/BP 24/STR 206/DEF 280/AGL 270
♂LV 16/HP 120/BP 36/STR 230/DEF 300/AGL 268

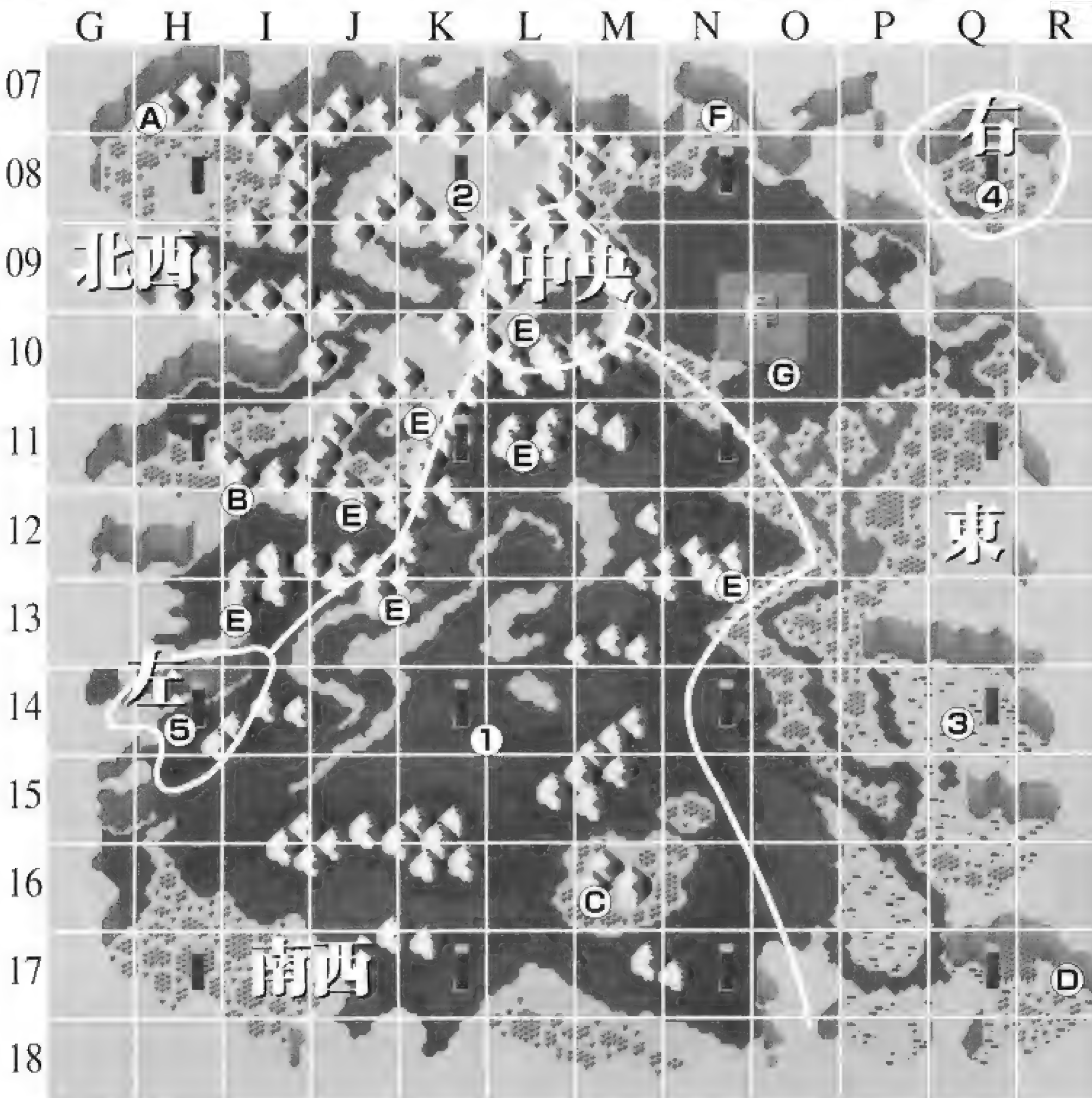
イルカ ♀LV 9/HP 129/BP 26/STR 139/DEF 160/AGL 183
♂LV 10/HP 172/BP 22/STR 145/DEF 165/AGL 189

ワニ 南エリア北東地区参照

ヒル コラルカラーナ参照

地下エデンMAP

このエリアには街がない。施設の利用やアイテムの購入ができないので準備万端でのぞもう。



エデンへの移動手段 レッドポールを利用する

地上の各地に設置してある台座のような古代遺跡。そこにシナリオCで入手する5種類の獸人像を設置するとレッドポールと呼ばれる転送装置が使用可能になる（白の獸人像は対応していない）。これで地下エリアを訪れることができるが、地下には街がないので台座の位置をしっかりと把握しておく必要がある。

地上K-14▶地下K-14①

この装置に必要な獸人像は青。ホスピコのパンハイム研究所にある。地上の台座位置は南エリア北東の水。上。

地上K-08▶地下K-08②

必要となる赤の獸人像はコシカタ町長の屋敷に。地上の台座は西エリアのバトルパーク東の山岳に囲まれている。

ミナゴ教会地下▶地下Q-14③

ここには黒の獸人像を。ネクとサチコのイベントを解決してエモリから入手する。台座はミナゴの教会地下に。

地上Q-08▶地下Q-08④

ここに設置するのは金の獸人像。これは地下エリアにあるメルトボットB1からワープした先で入手可能だ。

地上H-14▶地下H-14⑤

ここは銀の獸人像。南エリアのホーリーホール奥で入手可。金・銀の獸人像からの転送先は動物捕獲のためだけ？

【早解きコンテスト結果発表】入賞者はすべてAMD1992年冬だったが、残り時間の多い順に1・2・3位を決定。全員に「リンド」総監督・樹田省治氏からの直筆メッセージと副賞（アスキー提供）をお送りします。1位：福岡県・菅 祐二氏。副賞：ドリームキャスト本体。2位：福岡県・藤原大次郎氏。副賞「GAME BASIC for SEGASATURN」3位：埼玉県・今井 詳氏。副賞：2位と同じ。ちなみに1992年冬の結果を見て、樹田氏いわく「デバッグチームの最速は秋。みんな、まだまだ青いぜ」。

地下エデン動物データ

地下エデンには地上から転送されるか、ダンジョンを抜けなければ行けない場所が3カ所ある。固定出現の動物がいる場所もあり、完全捕獲を目指すのであれば、やっかいだが必ず立ち寄らなくてはならない。

地下エデン北西地区

ウナギ	♀LV 20/HP 192/BP 40/STR 237/DEF 228/AGL 298 ♂LV 21/HP 246/BP 30/STR 242/DEF 235/AGL 305
-----	--

セミ	♀LV 15/HP 154/BP 30/STR 201/DEF 180/AGL 230 ♂LV 16/HP 195/BP 38/STR 220/DEF 180/AGL 220
----	--

星がた	♀LV 17/HP 208/BP 21/STR 235/DEF 280/AGL 190 ♂LV 18/HP 275/BP 20/STR 278/DEF 243/AGL 189
-----	--

ナマズ	♀LV 26/HP 900/BP 28/STR 342/DEF 336/AGL 402 ♂LV 23/HP 262/BP 48/STR 300/DEF 292/AGL 372
-----	--

カモシカ	♀LV 17/HP 200/BP 60/STR 222/DEF 218/AGL 271 ♂LV 18/HP 252/BP 63/STR 260/DEF 232/AGL 268
------	--

フィールド上で樹に擬態している。

ゴリラ	カカーナホテル参照
-----	-----------

中央閉鎖エリア

コイ	♀LV 16/HP 232/BP 19/STR 185/DEF 219/AGL 231 ♂LV 18/HP 250/BP 21/STR 222/DEF 241/AGL 262
----	--

野外で捕獲できるのは♀のみ。

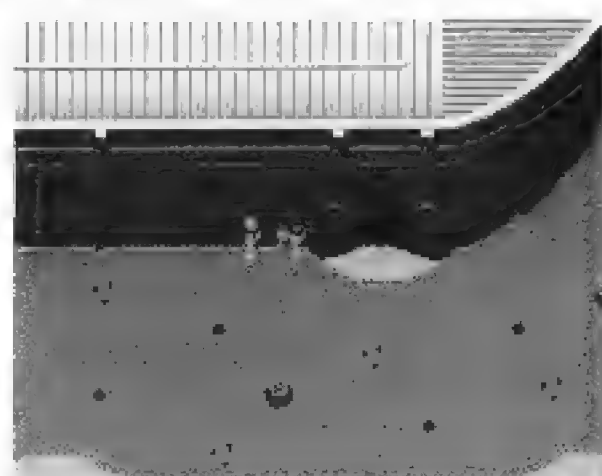
ダンジョン動物データ

地下ダンジョンにはワープゾーンが多く登場する。それは、この地下エデンというエリア自体が古代の遺跡だからなのだろうが、とにかく現在位置を見失いがちだ。むだな手間を省くためにも、未捕獲の動物に出会ったら即捕獲できるように全神経を集中して探索しよう。

① ガピア (H-07)

このダンジョンのB2には、東エリアのハーディア近くにあるものと変わらない箱船が置かれている。他の特徴としては、B2の別フロアにあるワープゾーンがあげられる。捕獲するうえで注意すべき動物は、♀のみが出現するアンコウやこちらが野営中に夜襲をしかけてくるキリンといったところか。ただし、B1に出現するイヌクイは捕獲不可能動物なので覚えておいたほうがいいだろう。

また、B2で入手することができるン・ベラーの冠はトリクロスのワープゾーンを使えるようにするためのアイテムだ。



サイズまでも見覚えのあるいつもの箱船と同じ。いったいなぜこんな所に箱船が……？

地下エデン南西地区

ブテラノ	♀LV 26/HP 403/BP 26/STR 424/DEF 427/AGL 366 ♂LV 27/HP 319/BP 36/STR 444/DEF 438/AGL 360
------	--

ライオン	♀LV 20/HP 264/BP 10/STR 280/DEF 248/AGL 272 ♂LV 22/HP 272/BP 18/STR 304/DEF 280/AGL 272
------	--

トラ	♀LV 20/HP 260/BP 17/STR 304/DEF 320/AGL 272 ♂LV 21/HP 376/BP 30/STR 360/DEF 312/AGL 280
----	--

バイソン	♀LV 23/HP 201/BP 16/STR 300/DEF 280/AGL 340 ♂LV 24/HP 272/BP 16/STR 315/DEF 298/AGL 340
------	--

6年後には絶滅してしまう。

コブラ	♀LV 25/HP 273/BP 38/STR 310/DEF 288/AGL 332 ♂LV 25/HP 284/BP 42/STR 337/DEF 305/AGL 357
-----	--

小さいの	♀LV 18/HP 207/BP 30/STR 270/DEF 264 /AGL 286 ♂LV 19/HP 224/BP 32/STR 286/DEF 293/AGL 302
------	---

左閉鎖エリア

バファロ	♀LV 23/HP 310/BP 48/STR 305/DEF 298/AGL 325 ♂LV 25/HP 720/BP 55/STR 350/DEF 380/AGL 320
------	--

野営時、夜襲というかたちでのみ出現する

ライオン	♀LV 20/HP 264/BP 10/STR 280/DEF 248/AGL 272 ♂LV 22/HP 272/BP 18/STR 304/DEF 280/AGL 272
------	--

地下エデン東地区

変なヤツ	♀LV 26/HP 340/BP 12/STR 400/DEF 320/AGL 220 ♂LV 27/HP 500/BP 20/STR 400/DEF 338/AGL 200
------	--

ゾウ	♀LV 27/HP 620/BP 40/STR 400/DEF 330/AGL 330 ♂LV 28/HP 880/BP 32/STR 430/DEF 310/AGL 360
----	--

アンコウ	♀LV 21/HP 260/BP 72/STR 280/DEF 180/AGL 300 ♂LV 21/HP 230/BP 56/STR 250/DEF 271/AGL 250
------	--

ここでは♀のみが捕獲可能

キリン	♀LV 21/HP 196/BP 22/STR 240/DEF 286/AGL 324 ♂LV 22/HP 260/BP 30/STR 262/DEF 294/AGL 330
-----	--

野営時、夜襲というかたちでのみ出現する

ナマコ	♀LV 20/HP 398/BP 200/STR 165/DEF 215/AGL 159 ♂LV 21/HP 520/BP 200/STR 170/DEF 230/AGL 160
-----	--

モリアオ	♀LV 19/HP 411/BP 36/STR 220/DEF 260/AGL 293 ♂LV 17/HP 176/BP 26/STR 240/DEF 203/AGL 258
------	--

イヌクイ	♀LV 20/HP 325/BP 80/STR 300/DEF 260/AGL 305 ♂LV 20/HP 325/BP 80/STR 300/DEF 260/AGL 305
------	--

ヒル	コラルコラーナ参照
----	-----------

変なヤツ	地下エデン東地区参照
------	------------

手に入るアイテム

B2：ン・ベラーの冠。

緑の魚	♀LV 22/HP 200/BP 82/STR 298/DEF 260/AGL 338 ♂LV 24/HP 330/BP 60/STR 324/DEF 279/AGL 350
-----	--

クマ	♀LV 20/HP 250/BP 18/STR 270/DEF 310/AGL 285 ♂LV 21/HP 440/BP 22/STR 312/DEF 340/AGL 308
----	--

フィールド上で岩に擬態している。

ライギョ	コラルコラーナ参照
------	-----------

コイ	地下エデン中央閉鎖地区参照
----	---------------

ここでは♀のみが捕獲可能。

右閉鎖エリア

ゾウ	地下エデン東地区参照
----	------------

カモシカ	地下エデン東地区参照
------	------------

フィールドで樹に擬態している。

120種完全制覇への道PART2

出現場所重視の法則!!

たとえ出現位置固定でも運が悪ければ動物と出会えない。鳴きマネ、野営などを駆使してもダメな場合は一度画面をスクロールさせてしばらく待ち、再び戻ってみよう。やたらと動きまわるよりも、時間差で同じ場所を狙うほうが効率的なはず(これでも捕獲できない場合もあるが……)。

② メルトポット (I-11)

このダンジョンもB1を移動するための階段の位置さえ覚えてしまえば、これといった問題はない。固定出現動物のドラゴン、ツノ野郎といった手ごわい動物が登場するので、迷ってしまって戦闘でHPが削られて……なんてみじめな結果にならないように。地下エデンにしてはめずらしくアイテムが多いダンジョンで、やはりトリクロスで使うことができる冠シリーズや、シナリオCで依頼される熱いウンチが入手可能。

ドラゴン	♀LV 38/HP 450/BP 60/STR 590/DEF 650/AGL 600 ♂LV 42/HP 750/BP 70/STR 620/DEF 750/AGL 560
------	--

コトドリ	♀LV 16/HP 142/BP 52/STR 203/DEF 167/AGL 291 ♂LV 17/HP 180/BP 46/STR 221/DEF 173/AGL 289
------	--

ツノ野郎	♀LV 33/HP 360/BP 40/STR 438/DEF 480/AGL 475 ♂LV 35/HP 640/BP 55/STR 500/DEF 461/AGL 460
------	--

セミ	地下エデン北西地区参照
----	-------------

手に入るアイテム

B1：熱いウンチ、暖かなウンチ×3。B2：ン・エムリの冠、暖かなウンチ×6、ステキなウンチ×10、立派なウンチ×14。

③ プテラノテラス (M-16)

山岳地帯にあるプテラノの巣。プテラノのタマゴが頂上で手に入る。普段は姿を隠しているカメレオは1・3Fで鳴きマネを使えば遭遇しやすいだろう。例の冠シリーズも手に入れることができる。

アゲハ ♀ LV 16/HP 32/BP 22/STR 162/DEF 62/AGL 330
♂ LV 16/HP 30/BP 22/STR 168/DEF 70/AGL 320

カメレオ ♀ LV 10/HP 280/BP 56/STR 242/DEF 290/AGL 180
♂ LV 10/HP 240/BP 80/STR 260/DEF 276/AGL 174

クモ ♀ LV 26/HP 376/BP 45/STR 380/DEF 280/AGL 461
♂ LV 27/HP 540/BP 50/STR 392/DEF 300/AGL 480

プテラノ 地下エデン南西地区参照

モンシロ ローズガーデン参照

手に入るアイテム

地上：ン・ギエルの冠。1F：全塊。2F：アゲハ巣、ステキなウンチ。3F：プテラノハット。5F：超大全塊。

④ フォンタナ (R-17)

中心の巨大な穴に滝が流れ落ちている広大なダンジョン。その滝の後ろには隠し部屋があり、出現位置固定の動物がいたり、アイテムが置いてある。

フグ ♀ LV 25/HP 278/BP 88/STR 294/DEF 280/AGL 292
♂ LV 23/HP 257/BP 62/STR 276/DEF 266/AGL 285

飛ぶ動物 ♀ LV 19/HP 382/BP 47/STR 342/DEF 185/AGL 301
♂ LV 17/HP 225/BP 55/STR 295/DEF 166/AGL 322

カワウソ ♀ LV 12/HP 120/BP 75/STR 148/DEF 152/AGL 190
♂ LV 14/HP 187/BP 80/STR 170/DEF 172/AGL 212

AMD1992年、春より出現する。

緑の魚 地下エデン東地区参照

セミ 地下エデン北西地区参照

ゴリラ カカーナホテル参照

手に入るアイテム

1F：脱出ユニット、白の獣人像。B3：ン・ケモルの冠、フグギムレット、超大全塊、アダマの指輪、飛ぶ動物ソード。

⑤ 小アナビス (N-07)

名前に「小」と付いているが、B2にはあの箱船がわんさかある巨大なフロアがある。登場する動物も超強いのが光るヤツと、なかなか骨が折れそう。

超強い ♀ LV 35/HP 400/BP 54/STR 555/DEF 800/AGL 450
♂ LV 38/HP 700/BP 66/STR 570/DEF 513/AGL 500

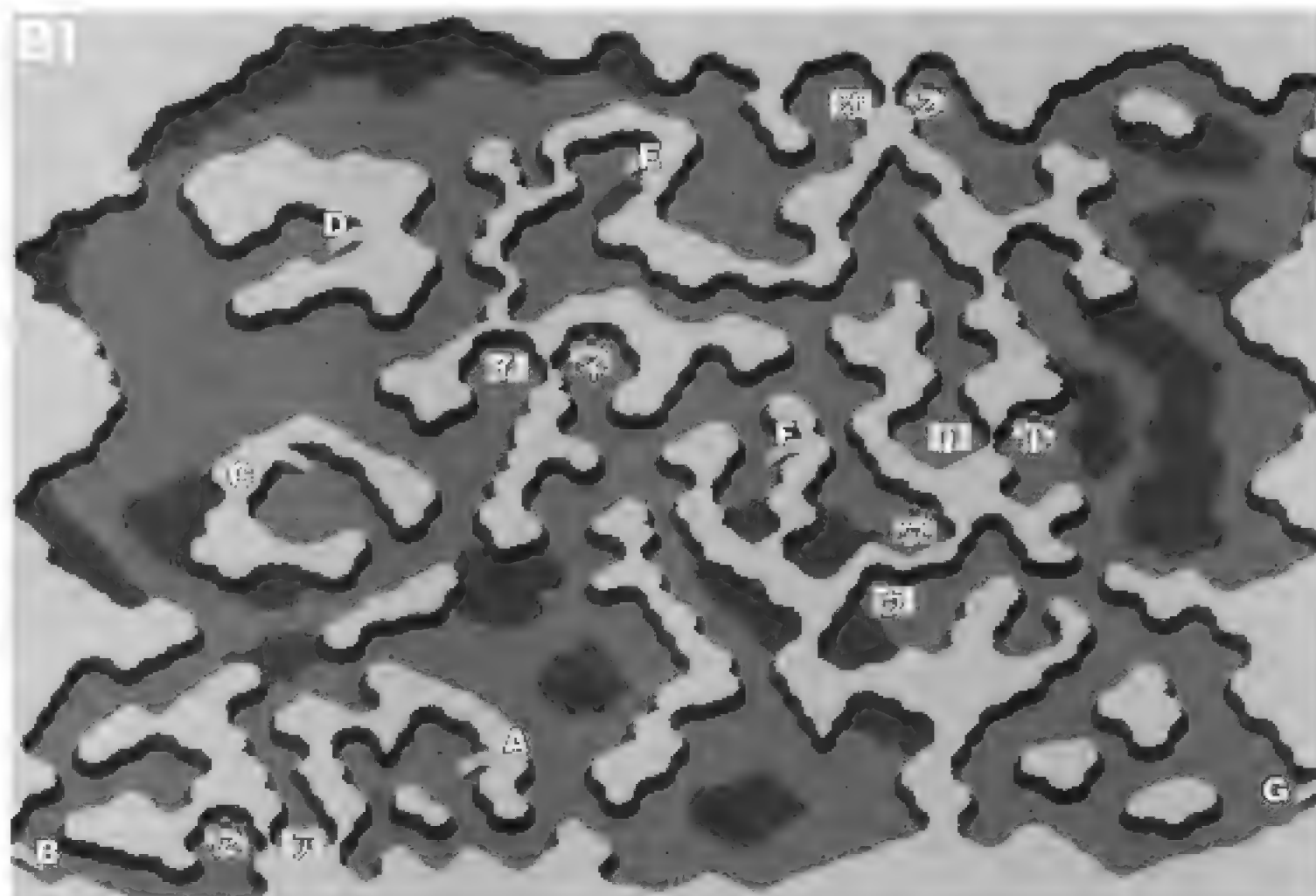
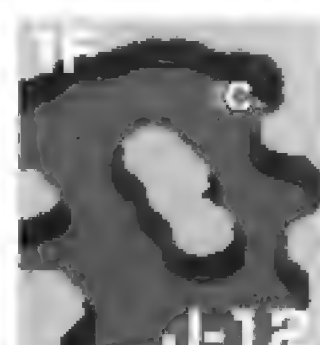
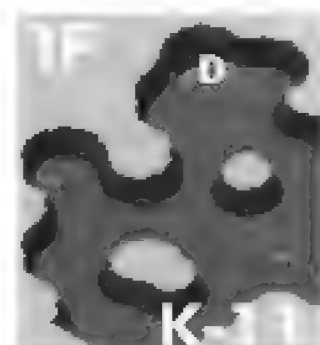
光るヤツ ♀ LV 15/HP 1/BP 74/STR 311/DEF 311/AGL 355
♂ LV 16/HP 1/BP 68/STR 333/DEF 333/AGL 333

手に入るアイテム

1F：ツィアの指輪。

⑥ トリクロス (J-13, I-13, L-10, J-12, K-11, L-11, N-13)

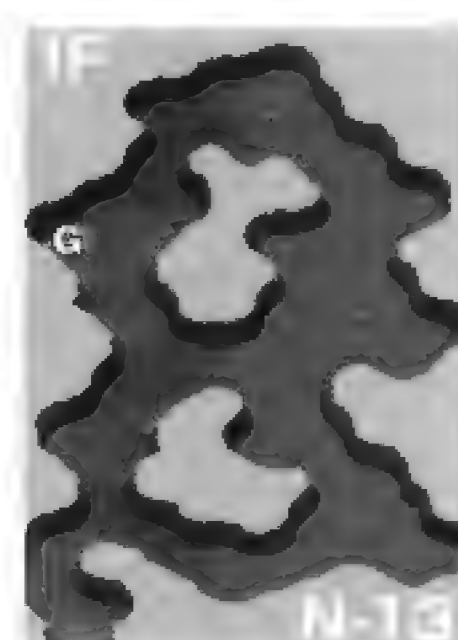
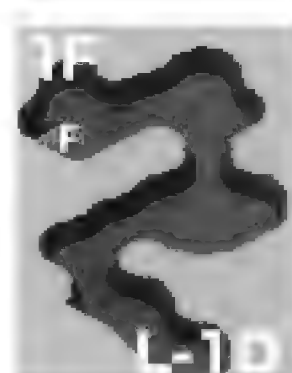
とにかく多い入り口、階段、そしてワープゾーンと迷う要素たっぷりのダンジョン。ここを通れば地下エデンの各地域に移動できる。まずは前に説明した冠シリーズを使って、すべてのワープゾーンを使用可能にしよう。動物に関してはトリケラ以外はめずらしくないので、それさえ捕獲してしまえばOK。早い段階でワープゾーン以外は使わずに済むようにしたい。



とにかく全転送装置を使用可能にするのを優先。冠シリーズをすべてそろえてから入ろう。

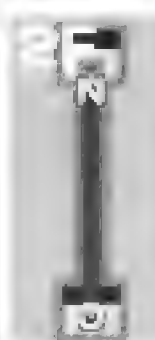
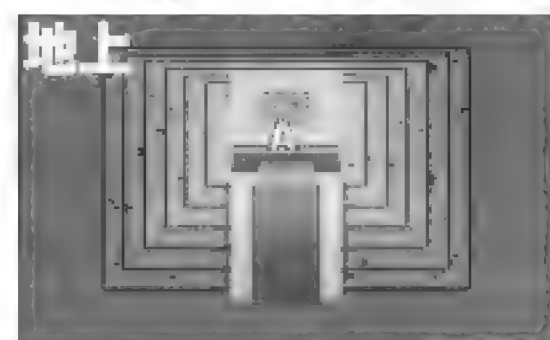
手に入るアイテム

B1：回収ビーコン、ステキなウンチ×5、脱出ユニット。



⑦ アナビス (O-10)

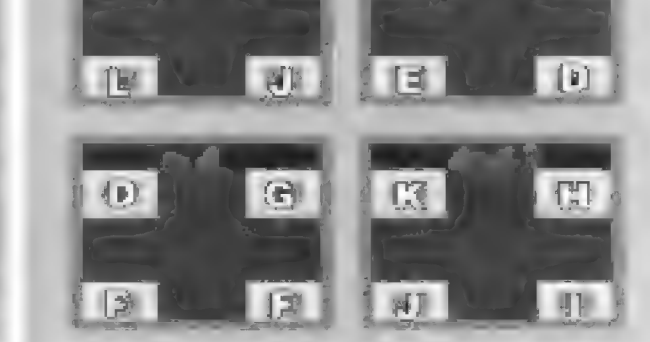
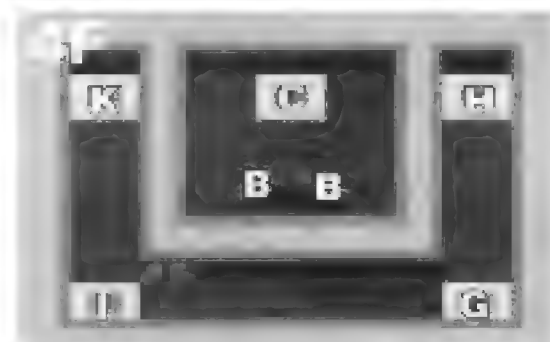
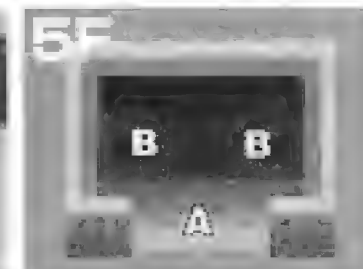
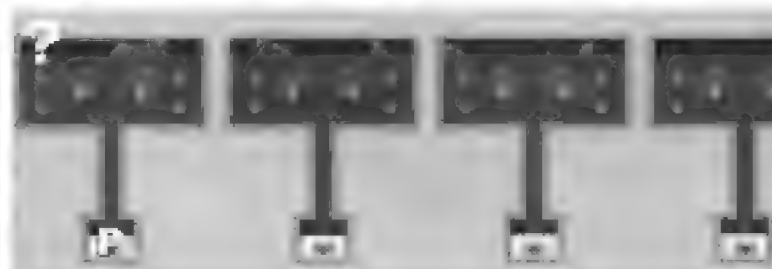
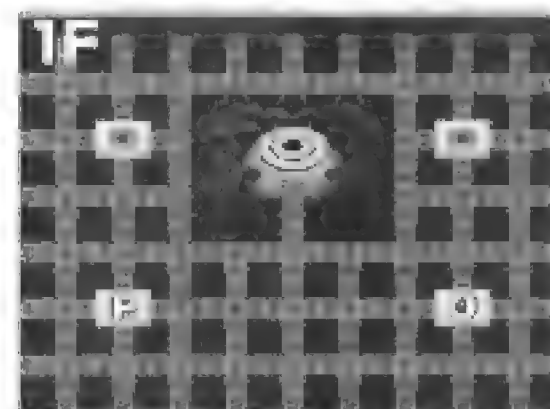
物語の謎の核である「アナビス」の存在について知ることのできる、ストーリー的にも重要なダンジョン。重要なだけあって、多くのワープゾーンが悩ませてくれるだろう。ここどこかに指輪怪物の並ぶ部屋も隠されている。



ナナホシ ♀ LV 23/HP 50/BP 40/STR 325/DEF 408/AGL 420
♂ LV 24/HP 60/BP 50/STR 342/DEF 400/AGL 420

超強い 小アナビス参照

「？」のマップはいいかい？ P以外のワープゾーンがどこにあるのかはぜひ自力で探してほしい。苦労するだけの価値はあるはずだ





アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

1 性別

男性 1
女性 2

2 年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生	09 専門・技術職
02 中学生	10 管理職
03 高校・高専生	11 自営業
04 大学・大学院生	12 公務員
05 短大・専門学校生	13 アルバイト
06 予備校生	14 無職
07 事務職	15 主婦
08 営業・販売職	16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01 ファミ通
02 GAME WALKER
03 Vジャンプ
04 電撃王
05 電撃PlayStation
06 ザ・プレイステーション
07 じゅげむ
08 少年エース
09 ゲームスト
10 サターンファン
11 グレートセガサターンZ
12 電撃G'sマガジン
13 電撃SEGA SATURN
14 ニュータイプ
15 セガサターンマガジンのみ

表1 今号の記事

01 LANDMARK
02 (特別企画) はんものの瀬川専務に迫る! 〜テレビCFで話題のセガ・専務スペシャルインタビュー〜
03 データステーション
04 セガサターン読者レース
05 ドリームキャストマガジンデータステーション
06 (ドリームキャスト特報) ソニックアドベンチャー
07 (ドリームキャスト特報) GOODZILLA GENERATIONS
08 (ドリームキャスト特報) ELEMENTAL GIMMICK GEAR
09 読者コーナー/LETTERS PARK あざせ換機KING!!
10 「街」の掲示板
11 週刊土星時報
12 (コラム) 桜井智のハートにメッセージ
13 (+) 竹本泉のいろいろの〜と
14 (+) 夏はどこへいった〜
15 (+) 池袋サラのバーチャクラッシュ
16 コミックサタマガ/サムシンク吉松
17 裏技の特集 第2弾 GAME TECHNIQUE LABORATORY
18 岩垂徳行わーど かもんえぶりはでえ
19 鷲山宏治のメンズの帝国
20 プロ野球チームもつくろう! えきさいていんぐスタジアム
21 (攻略データ・フォーカス) リンダキューブ 完全版
22 (ドリームキャスト特報) 北へ。White Illumination
23 ドリームキャストNow
24 ネオジオポケット
25 (特報) Pia♥キャロットへようこそ2
26 (特報) MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
27 ハロー! カブコン号外

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他 (具体的に要望を)

7 あなたはドリームキャストの価格がいくらぐらいだったら良いと思いますか?

01 1万5千円以下
02 2万円以下
03 3万円以下
04 価格にはこだわらない
05 その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は?

01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください

28 (特報) スレイヤーズろいやる
29 (特報) NO.6 L3
30 (特報) モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜
31 (特報) 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years
32 (特報) シャイニング・フォースII シナリオ3氷壁の邪神宮
33 (特報) 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書
34 (COMING SOON 発売間近) 瑞穂色の雪
35 (+) She's'nシーズン
36 (+) 6インチまいだーりん
37 (+) 魔法使いになる方法
38 (+) ストライカーズ1945II
39 (+) コットン フーメラン
40 (+) シミュレーションRPGツクール
41 NEW RELEASE TITLE 最新!!
42 (COMPLETE GUIDE 徹底攻略) ブラックノマトリクス
43 (+) サターンミュージックスワール2
44 帰ってきたファルコムマガジン
45 サクラ大戦 歌謡ショウ 帝国歌劇団 第2回「花組」特別公演 つばさ〜WINGS〜46 AM2初 EXPRESS WEEKLY
47 電撃戦艦バーチャロン オラトリオ・タングラム
48 セガAM分室 FLATOUT!
49 箱崎の母の占い
50 裏技の権 (きわみ)
51 セガサターンソフトレビュー

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください

0	1	0	6	1	8						
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--

表2 ハードリスト

01 セガサターン (互換機含む)	15 電子ブックオペレーター
02 メガドライブ (ワンダメカを含む)	16 セガマルチコントローラー
03 スーパー32X	17 レーシングコントローラー
04 プレイステーション	18 バーチャガン
05 3DO (REAL, TRY)	19 アナログミッションスティック
06 PC-FX	20 コードレスパッド
07 スーパーファミコン	21 新型バーチャスティック
08 PCエンジンシリーズ	22 バーチャスティックプロ
09 NEO-GEO (CDを含む)	23 ツインスティック
10 ゲームボーイ	24 セガサターンモテムセット
11 NINTENDO 64	25 セガサターンワープロセット
12 パソコン	26 通信対戦ケーブル
13 ムービーカード (ツインオペレーター含む)	27 ドリームキャスト
14 フォトCDオペレーター	

表3 ソフトリスト

001 機動戦艦ナデシコ 機動戦艦ナデシコ	052 バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜飛翔編「うらぎりの戦場」
002 アドヴァンストV.G.2	053 初恋物語
003 ウィザードリィ リルガミンサーガ	054 Pia♥キャロットへようこそ2
004 USドラッグチャンプ (仮称)	055 ファーランドサーガ 時の道標
005 E.TUDE prologue 〜揺れ動く心のかたち〜	056 Find Love 2〜Rhapsody〜
006 エドワード・ランディノ/アーケードキアース	057 ファルコムクラシックスII
007 音楽ツクールかなでる2	058 フレズ〜青春の輝き〜
008 カブコンジェネレーション〜第2集 魔界と騎士〜	059 ボールディランド
009 カブコンジェネレーション〜第3集 ここに歴史は生まれる〜	060 本格花札
010 カブコンジェネレーション〜第4集 至高の英雄〜	061 麻雀学園祭DX〜前日にまつわる奮戦記〜
011 カブコンジェネレーション〜第5集 格闘家たち〜	062 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
012 かもめ大作戦 〜女神たちのささやき〜	063 ミズバク大冒険
013 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	064 ミレニアムファイア
014 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	065 無人島物語外伝 高持教授の大冒険 (仮称)
015 激闘おったまがえる	066 モニカの城
016 幻想水滸伝	067 モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜
017 コットン フーメラン	068 リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜
018 コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	069 THE RUINS (ルーイニス)
019 サクラ大戦 帝皇グラフィ	070 ルームメイトW〜ふたり〜
020 桜通信〜ReMaking Memories〜	071 RAYMAN2
021 The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	072 レクイエム
022 SANKYO FEVER実機シミュレーションSVol.3	073 ROX〜ロックスー
023 She's'n (シーズン)	074 Warz (ワース)
024 瑞穂色の雪	075 ワース・ワース
025 6インチまいだーりん	ドリームキャスト
026 JリーグエキサイトステージV1	076 ELEMENTAL GIMMICK GEAR
027 シミュレーションRPGツクール	077 北へ。White Illumination
028 シャイニング・フォースII シナリオ3氷壁の邪神宮	078 GOODZILLA GENERATIONS
029 SYNCHRONICITY (シンクロニシティ)	079 SEVENTH CROSS (セヴンスクロス)
030 SUPER301 SQ (仮称)	080 戦国 TURB
031 スタートリング・オデッセイシリーズ	081 SONIC Adventure
032 スチームハーツ	082 Dの食卓2
033 汽船海賊 (スチーム・バイレーツ)	083 ペンペントライアイスロン
034 ストライカーズ1945II	084 メルクリウスプリティ
035 制服〜ハイスクールカウントダウン〜	085 モンスターフリード
036 SEGA AGES アイラブ ミッキー・マウス/ふしぎのお城大冒険 アイラブ ドナルドダック/グルジア王の秘宝	
037 セガ三銃郎 真剣遊戯	
038 ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	
039 ソルヴァイス	
040 ダービースタリオン (仮称)	
041 タフロー・ハイ・ゼロウ	
042 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	
043 デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	
044 電車でGO EX	
045 とまめメモリアル ドラマシリーズVol.3 (仮称)	
046 七つの秘蔵 戦艦の微笑	
047 NO.6 L3	
048 バーチャコールドS	
049 バーチャファイター3	
050 バイオハザード2	
051 バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜完結編「そして、明日へ」	

ハドソン参入第1弾は 恋愛アドベンチャー!?

北海道へと旅する主人公がさまざまな体験をしながら8人の女性と巡り会う。それは甘酸っぱい青春の思い出なのか、それとも素敵な恋の始まりなのだろうか?

北海道を旅するリアルな夏休みの恋

見るもの聞くものすべてが新鮮な驚きに満ちている旅。それは、一番身近でさやかな冒険かもしれない。「北へ。White Illumination」は、ドリームキャストの中に北海道旅行を再現するかのようなゲームだ。しかも、実在する

観光地が登場するけれど、そこはドリームキャストでしか体験できない異郷の地で、可憐な少女との一夏の旅の物語が用意されている。ゲームが終わったら、今度は、本物の北海道を旅してみたいくなる観光ガイド的要素も含まれている。



北へ。

White Illumination

だぁ〜い スキ

大好き♡

LITTLE WHITE

- ハドソン
- 対応機種：ドリームキャスト
- トラベルコミュニケーション
- 1999年2月発売予定
- 価格未定

誰かに「大好き」って言われたくはないですか? ハドソンがドリームキャストで見せてくれる夢のテーマは、「「大好き」って言いたい」。最大級に好きな気持ちを素直に言葉にするのは、ちょっと照

れ臭くて、勇気が必要。でも、最近なんだか少なくなってきた「大好き」な気持ちをもう一度思い出してほしいと、「北へ。」にはそんなメッセージが込められているのです。

サタマガ オススメ! 北海道トラベルガイド付き

ゲームに登場しそうな北海道の観光地を大胆に予想! 実際の旅にも役立つガイドなのだ。

ドリームキャストで北海道を旅する

高校2年生の主人公は、夏休みを利用して北の街札幌に、14日間の旅行に出かける。赤レンガの旧北海道庁や緑輝く大通公園。札幌から日帰りで行ける距離の小樽や富良野といった観光地を巡る。そこでは8人の女の子たちと出会い、コミュニケーションが生ま

れる。原作・総合プロデューサーの広井王子氏の「なにかが生まれるかもしれない出会いを予感させる土地。短く過ごしやすい夏は、明るいのになぜつない」という北海道のイメージを元に、ほとんどの設定が実際に存在するものから作られているのだ。

この画面はゲームの雰囲気を伝えるために試作されたもの。ラベンダーが咲く富良野の実写風景をバックに、女の子が振り向き微笑む



コミュニケーション！

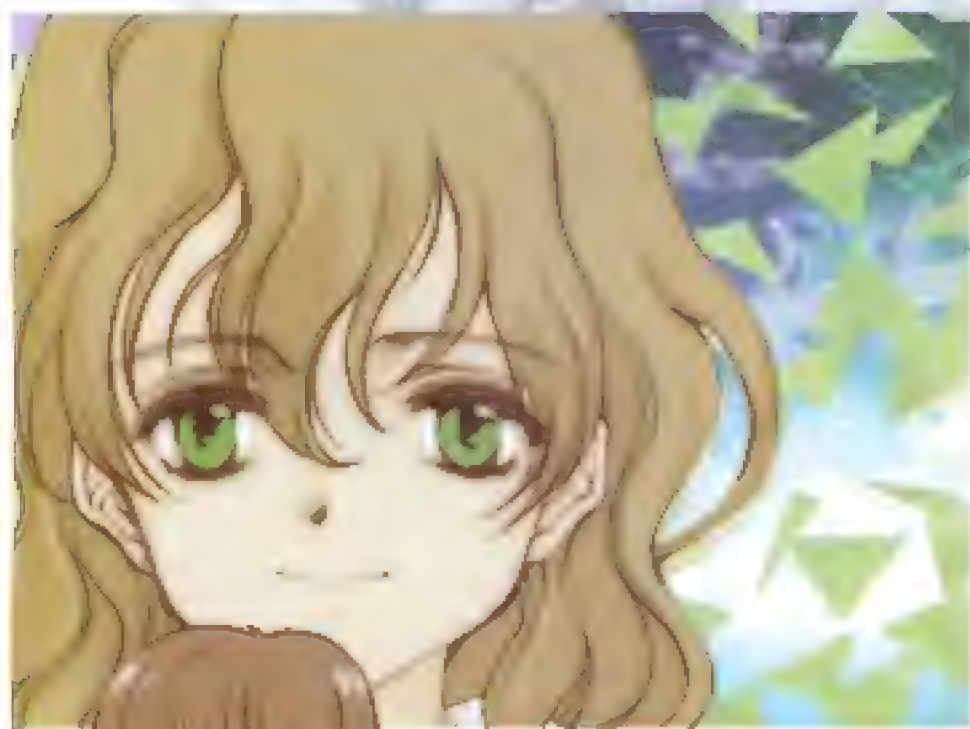
女の子との対話が大切

ゲームシステムは、登場する女の子との対話を重視したアドベンチャー形式になる。だから、パラメータを上げるために理不尽な行動をとる必要はない。ただしゲーム中の女の子たちは、可愛いだけのお人形ではなく、生まれ育った環境や年齢分の歴史を持つリアル

さを兼ね備える。実在の女の子と同じように、北の街で暮らし、夢を持ったり悩んだり、熱中したり退屈したりしているのだ。そんな彼女たちとコミュニケーションを取ることで、彼女たちはその対話に影響され、喜んだり傷ついたりしながら成長をしていく。



等身大の8人の女の子たち



シチュエーションで変わる服装

心に残る高校2年の夏の思い出

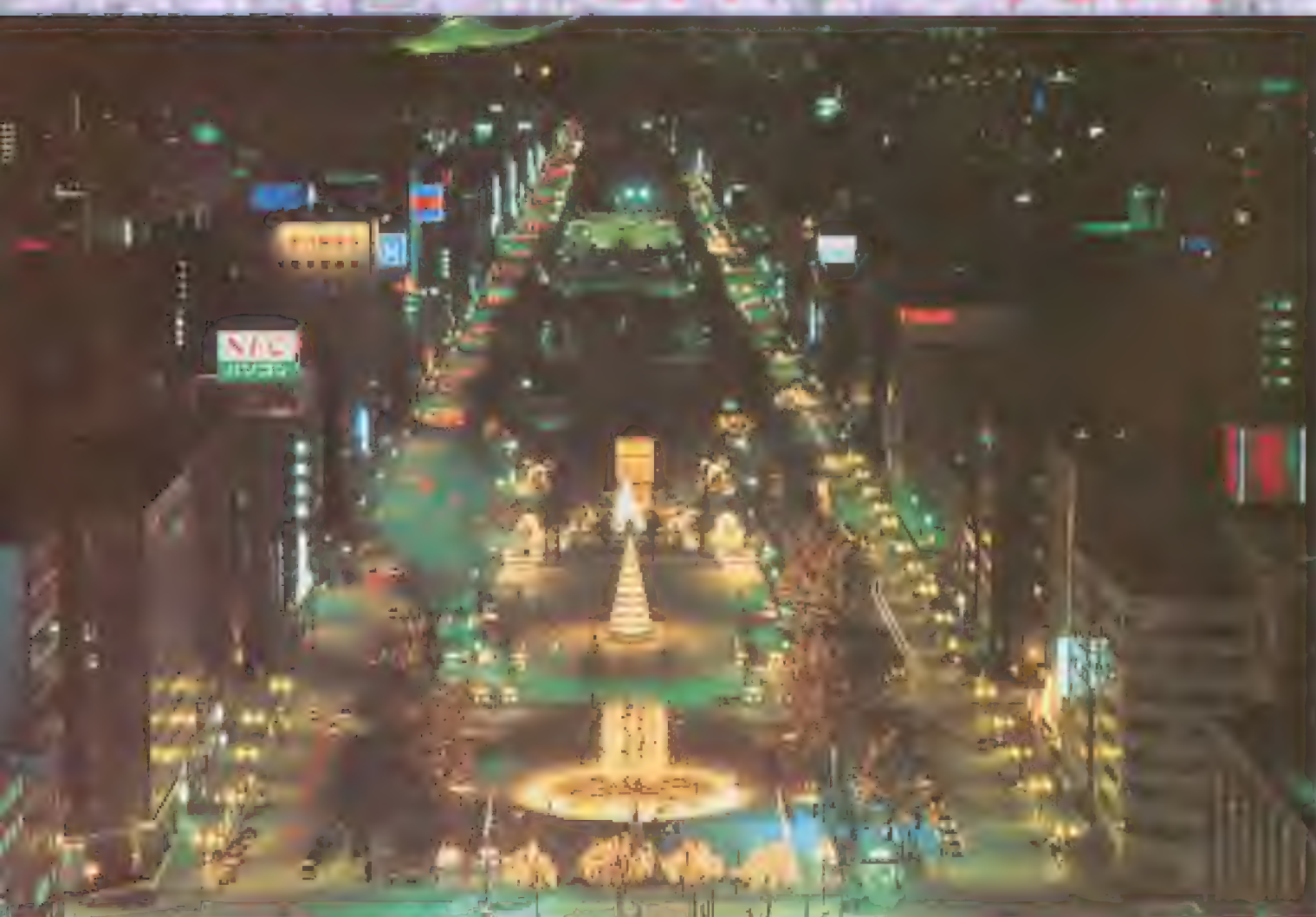
旅行と出会いをミックスした、トラベルコミュニケーションと称するゲーム形式を十分に表現できるよう、基本的な画面は右のようなオーソドックスな2D画面になるようだ。これはハードのスペックにとらわれることない、ゲームシステムからの判断だろう。しかしもちろん、ドリームキャストの描写力は、実在する札幌近郊の観光を疑似体験させてくれる。

14日間の旅を終えた高校生の

主人公は、ふたたび日常を過ごす故郷へ帰ることになる。それから季節は過ぎ、ゲームのクライマックスは冬休みへと引き継がれる。

札幌の冬の大通公園では、真っ白な雪に覆われた「ホワイトイルミネーション」と呼ばれるイベントが開催される。再度北海道を訪れた主人公は、街路樹が色とりどりの光のモニュメントで飾られるイベントの中、少しでも大人になった彼女たちと再会する……。

そして冬休みの再会



大通公園夜景

キャラクターデザインを担当するレッドカンパニーのNOCCHI氏は、今作がデビュー作になる。右に紹介するイラストが、その初期段階の女の子たち。どこかはかなげな雰囲気を感じさせる。NOCCHI氏いわく「とにかく初め

の大仕事ですので頑張っています。めっちゃめっちゃ辛いけど、少しでもこの子らが可愛くなるなら……全然へっちゃらです。多分……」ということなので、ゲーム完成に向けてもっと可愛くなる彼女たちに期待しよう。



まだ完成していない段階のキャラクターの線画に、デジタルなCGを組み合わせて表示した、開発初期段階のイメージ映像



ゲーム画面(イメージ)

NOCCHI氏の描く女の子の、繊細なタッチや色使いの美しさを、そのままゲームのキャラクターにすることが「北へ。」の企画段階での重要検討事項だった。そのため2D画面構成というのは、当然と言えば当然の結果だと言える。背景は、屈斜路プリンスホテル。

STAFF

原作・総合プロデューサー：広井王子 (RED)
監督：竹部隆司 (HUDSON)
キャラクターデザイン：NOCCHI (RED)
脚本：長山豊 (HUDSON)
美術監督：角谷篤志 (HUDSON)
演出：安部知也 (HUDSON)



初期設定画



ようこそ札幌へ。私、この町が大好きなの。

だからお兄ちゃんも気に入ってくれると嬉しいな。

登場する8人の女の子たちは、北海道に住んでいる。とはいっても、北海道の各都市に散らばっているわけではなく、札幌近郊に限られる。そもそも広大な北海道全域に女の子たちが点在していたら、リアルな14日間の滞在期間に親しくなれるのは1~2人くらいだ。親戚の女の子春野琴梨、ミュージシャンを

目指す川原鮎、ガラス職人のターニャ、自衛官の桜町由子、牧場の娘の愛田めぐみ、ちょっとオタクな里中梢、反抗的な左京葉野香、大学病院の研修医の椎名薫と、それぞれに性格の異なる個性的で魅力的な女の子たち。育った環境など生い立ちの違いから、どのように接するべきかも異なってくるのだろう。

HARUNO KOTORI

春野 琴梨

CV: 千葉紗子

高校1年生 身長: 152cm 体重: 42kg 血液型: O型 趣味: 料理

主人公の親戚。札幌にある大里高校の1年生でテニス部。地元のTV局に勤務する母親とふたりで、札幌の平岸に住んでいる。料理が得意で洗濯が好きな家庭的性格。明るく世話好きなので、周囲から好かれてる。主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ。高校では川原鮎と同じテニス部で親友。

北海道トラベルガイド(札幌1)

北海道の空の玄関といえる千歳から、電車で約30分のところに札幌はある。雪祭り、ススキノ、時計台と、北海道を代表する賑やかな都市だ。ハドソン本社も札幌にあるので、広井王子氏もここで初めて雪の壁に出会い、ショックを受けたと想像される。つまり広井氏の心の中の北海道の原点は、札幌……かもしれない。札幌は見どころが多く、ゲームの主人公も、親戚を頼って夏休みをここで過ごすという行動パターンが予想される。そう考えると、大通公園と時計台は外せないロケーションだ。時計台は札幌農学校の演武場として建てられた場所。待ち合わせ場所として登場するかも!?



大通公園

時計台

KAWAHARA AYU
川原 鮎

ターニャ
・リプンスキー

日夜研究を重ねている。

わくわくするような夢
持っていないと……

澄んでいて暖かくて優しい赤……
この色をガラスで表現したいんです。

批判するのも自由だし、それで自衛隊が良くなるならむしろ歓迎したいくらいよ。でも……

SAKURAMACHI YUKO

桜町 由子

CV：南 央美

自衛官 身長：173cm 体重：55kg 血液型：B型 趣味：カメラ

千歳の航空自衛隊に勤務する20歳の女性。

さばさばしていて、細かいところは気にしない性格だ。

趣味はカメラ。写真を撮ることよりも、むしろメカとしての機能美に惚れ込んでいるようだ。

バイクも大好きで、750CCのバイクを常時乗り回している。

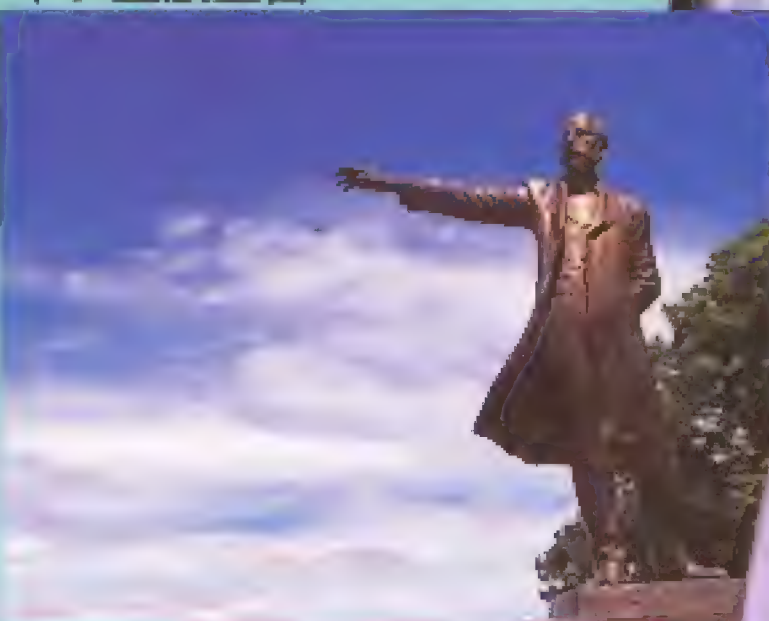
現状はそれ以前に
知らな過ぎる人が多いのよね。

北海道トラベルガイド (札幌2)

実在の観光地からゲームに登場しそうな場所は他にもたくさんある。背面からの姿も美しい北海道庁旧本庁舎は、夏休みの期間中に赤レンガ音楽祭が開催されることもあり、アーティストを目指す川原崎の姿が見られるかも。また、旧道庁の近くには、北大農学部付属の植物園がある。日中の日差しを避けてライラックの木陰で休んでいると、キタキツネに出会えるかもしれない。

定番のデートコースとして、円山動物園が登場する可能性もある。ただし現段階では、ラッコなどが好きな女の子がいるかは不明。観覧車やジェットコースターなどの遊園地施設も充実しているが、動物園でジェットコースターに乗るというシチュエーションは理解しにくいためボンカな？

羊ヶ丘展望台



左京葉野香が実家のラーメン屋を手伝っているところからも、スキノのラーメン横町の登場は想像しやすい。しかし、通はあえて横町以外のラーメン屋を好むらしい。ハドソンおススメのラーメン屋が登場するかもしれない。

さて、開拓者精神で有名な羊ヶ丘展望台のクラーク博士像は、右手で大地を指している。この場所がゲームに登場したら、どちらの手で指してるかウイズを出す女の子が登場したりして。



円山動物園

北海道庁旧本庁舎

北大付属植物園



初期段間のアニメーション。桜町由子は、イラストよりもボーイッシュでクールなイメージを受ける。

世間を画面で見たくないから……

北海道トラベルガイド (小樽)

小樽も名所が多い土地。年鑑の読者には石原裕次郎記念館がオススメ。リアルな合成で裕次郎とのスナップ写真を撮ってもらえる。でもゲームへの登場はないかな？
ターニャが勤める「運河工芸館」は、小樽運河のすぐそば

小樽市博物館の横にある(実在するのは工芸館)。ガラス職人の作業が観覧でき展望台もある。

その他にも日本銀行小樽支店などのライトアップされた美しい建物や、オルゴールも小樽の名物だ。

小樽港マリーナ

日本銀行小樽支店



SAKYO

HAYAKA

左京 葉野香

CV：川澄綾子

高校2年生 身長：165cm 体重：50kg
血液型：B型 趣味：なし

札幌にある猪狩高校の2年生。
昼間はいつも眠たそうで機嫌が悪く、世の中に対してすねたような態度をとっている反抗的な少女。しかし内面は素直で純情。夜は実家のラーメン屋を手伝っている。じつは編み物が得意。

さよならって言葉は
またねって意味だよ。

AIDA

MEGUMI

愛田 めぐみ

CV：大谷育江

中学3年生 身長：143cm 体重：35kg
血液型：O型 趣味：絵葉書集め

美瑛に住む中学3年生。両親が牧場を営んでいる。ちょっとドジなところがあるが、明るくけなげに頑張っている。動物が大好きで、実家の乳牛の他にネコの世話をしている。趣味は絵葉書集め。星を見るのが好き。春野琴梨とは従姉妹どうし。



SHIINA KAORU

椎名 薫

CV：榊原良子

大学病院の研修医 身長：164cm
体重：49kg 血液型：O型 趣味：ドライブ

札幌にある北海大学の付属病院で働く24歳の研修医。冷静で落ち着いた性格のため、近寄りやすい印象を与えてしまうことが多い。

趣味はドライブ（フィアット・バルケッタに乗っている）と読書。

趣味は読書……
こう言つと
履歴書のプロフィールみたいだけど
実際その通りだからしょうがないわよね。

北海道トラベルガイド (札幌3)



旭山記念公園は、札幌創建100年を記念して作られた公園。噴水のある展望台から札幌市内が見渡せ、誕生の森や結婚の森と名づけられた木々が植えられている。

豊平館はホウヘイカンと読む。大通りにあったのを現在の中島公園に移したもので、結婚式などに使用されることもある。ここで結婚式を挙げようとする椎名薫に、高校生の主人公が止めに入る……。なんてことが起きたりして。歴史を感じるこれらの札幌の建築物は、ゲームに登場する可能性が極めて高いと思われる。

札幌から離れ、北海道の中心にあるのが富良野・美瑛。元々にもないところだったのが、テレビドラマ「北の国から」で脚光を浴びた。

ラベンダー畑が一面に広がる富良野。その上、北にある美瑛は、北海道でしか見られない雄大な丘の景観が美しい。存在自体が絵になる富良野・美瑛は、都会の札幌とは対をなす、北海道の自然の素晴らしさを見せてくれるだろう。



旭山記念公園

MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動

道内の企業が協力しあって、北海道を活性化させるキャンペーン「MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動」が、7月20日から8月中旬の期間に行われた。このキャンペーンは、「北へ。」も協賛している。

■「北へ。White Illumination」ホームページ
<http://www.sega.co.jp/kitahe/>
8月21日より予告ページ開設。8月31日より正式開設。

SATONAKA KOZUE

里中 梢

CV：豊口めぐみ

高校2年生 身長：154cm 体重：50kg 血液型：AB型 趣味：コスプレ、ゲーム、パソコン通信

札幌にある大里高校の2年生で、テニス部の幽霊部員。

裕福な家庭で何不自由なく育ったせいか、ちょっとわがままなところがある。

ゲームやパソコンなどが好き。アニメや特撮も好きないわゆる「おたく」タイプ。

絵を描くのが得意で、将来はゲームデザイナーになりたいという夢を持っている。

ねえ。腕組んで歩こ！

今度転んだ時、道連れにしてあげるからさー。



豊平館



開発初期段階のキャラデザインによる、梢のイメージアニメーション。天使を模した羽根を着けていた。非常に個性の強いキャラクターだ。



ラジオ番組もスタート！ 8月7日から

金曜の深夜に「北へ。White Illumination」のラジオ番組がスタートしている。ゲーム発売に先駆け、8人の女の子によるラジオドラマが展開中なのだ。番組のコンセプトは、ゲームと同じく「大好き」って言いたい。ゲームの発売を待ちつつ、彼女たちのトークに耳を傾けてみて。恋愛初心者や、素直な気持ちを忘れてしまったオトナも、この番組を聴いて心を透明にしてみてね。



Dreamcast アワー
北へ。White Illumination
文化放送 1134KHz
(東京ローカル)
毎週金曜 25:00 ~ 25:30
パーソナリティは、堂田めぐみ役の大谷育江さん(左)と春野琴梨役の千葉紗子さん。リスナーの片想いを伝えてくれるコーナーや、北海道を紹介するコーナーもある。

今知りたい
アレコレを
突撃
アタック!!

ドリームキャスト Now

カラー化後も絶好調、今回は増ページでお届けだ！ 各ライセンスにドリームキャストへの関心度を語っていただくインタビュー企画「そこが知りたい」など、新コーナーもてんこもり。今週も必見！



今週のビジュアルメモリ

いきなり高レベルの作品が登場。何と「せがた三四郎」をビジュアルメモリで再現！例によって実物大なので、あつめてゴジラに貼ってみよう。当コーナーではみなさまの作品をお待ちしております。48×32の方眼紙にドット絵を描いて応募下さい(必ずハガキに貼って投稿すること)。

48×32ドットの美学



タイトル：せがた三四郎
(北海道／瀧瀬孝二)

読者が選ぶ



ドリームキャスト
参入希望メーカー

TOP 20

このコーナーでは、読者アンケートによる「参入してほしいランセンシTOP20」を紹介し、さらに特定のメーカーにスポットライトを当ててドリームキャストの可能性を検討していく。第1回目は、老舗の(株)タイトーだ。

やはりスクウェア強し！

1位から3位まではPS系メーカーが独占。この結果を見ると、やはりみんなPS陣のソフトで遊びたいということなのだろう(エニックスはサターンに参入しているけど、この2位はどう考えてもドラクエだね?)。

エルフやガイナックスといったギャルゲームメーカーのランクインを見ると、やはりドリームキャストでもそのテのゲームでみんな遊んでみたいということなのだろうか？ 今後、このランキングがどう変化するのか楽しみだね。

順位	メーカー名	POINT
1	スクウェア	283
2	エニックス	272
3	ナムコ	241
4	カプコン	213
5	ゲームアーツ	186
6	コナミ	181
7	バンプレスト	81
8	アトラス	79
9	タイトー	76
10	チュンソフト	66
11	エルフ	64
12	SNK	60
13	レッドカンパニー	46
14	メサイヤ	44
15	コンパイル	36
16	光栄	35
17	イマディオ	34
18	日本ファルコム	31
19	ガイナックス	29
20	任天堂	17

メーカー 今週の スポットライト

(株)タイトー TAITO

ゲーム業界ではセガに並ぶ超老舗！

今回は9位にランクインした(株)タイトー(以下タイトー)にスポットを当ててみよう。タイトーはあの有名な「スペースインベーダー」を初め、主にアーケードゲームを数多く開発してきた大手メーカーだ。それだけに、家庭用ゲームはアーケードからの移植作品が目立つ。最近ではアーケードと家庭用の両方で「電車でGO!」が大ヒットし、PS版は95万本を超えるセールスを記録。さらにアーケードでは最新CG基板WOLFボードを使用した3D格闘「サイキックフォース2012」も絶賛稼働中で、同作品のドリームキャスト移植を熱望する声も大きい。果たして参入の予定は？ そして移植の可能性は？

タイトーの主な代表作



「ダライアス」で利用した3画面筐体を利用した、横スクロールアクションゲーム。PCエンジン版やメガCD版は、3画面の再現はムリだったが専用機はよかった。しかし、今こうして見るとすごいゲームだ(笑)。

電車でGO!

アーケードで大ヒットした、列車運転シミュレーター。ただ止まるだけのゲームなのだが、子供の頃に夢描いた職種だけに意外に楽しい。アーケードでは「高速度」も登場。



サタマガ読者の声は——？

●セガエイジスやナムコクラシックのようなアンソロジー企画ソフトを、他メーカーに任せないで自社ブランドで出してほしい。(北海道・佐藤圭) ●全てのダライアスが詰まった、「ダライアスパック」を出してほしい。目玉はPCエンジン版「スーパーダライアス」の移植。(東京都・上松正治) ●「ソニックブラストマン」の対戦格闘とかいかがでしょう？ (秋田県・三

セガハードでの実績は？

メガドライブ 全17タイトル

アーケードの移植作がメイン。「ダライアスII」のように質の高い作品もあるが、「サンダーフォックス」「ラストンサーガII」のような寒いタイトルも(笑)。が、やはりタイトーと言えば「魔王車獅子」。



ゲームギア 全4タイトル

意外にも「チェイスH.Q.」「ハレーウォーズ」「ラストンサーガ」「パズルボブル」の4タイトルをリリース。「ハレーウォーズ」は、GGの数少ないシューティング。中古屋などで見かけたらぜひゲットしたい。



サターン 全14タイトル

14本という数字は少々寂しい。ここでも移植モノが目立つが、中でも「レイヤーセクション」「ダライアス外伝」の移植度は完璧。「クレオパトラフォーチュン」も実はアーケードの移植だって知ってた？



浦哲夫) ●「電車でGO!」をドリームキャストで！路面電車とか操縦してみたい。(新潟県・安部裕治) ●WOLFボードを完全に移植できるのはドリームキャストだけ！(静岡県・高田浩光) ●「ナイトストライカー」が3DOGになったらすごく面白いのに。(奈良県・原田哲夫) ●「サイドバイサイド」を移植してほしい。このゲーム、タイムアタックが超熱いっす！(香川県・保坂尚道) ●今こそ「エア・インフェルノ」を。あれは早すぎた名作。(サタマガ・ウメ)



メーカー直撃インタビュー

そこが知りたい!

ドリームキャスト

DCへは参入する?
あのタイトルは出るの?

今回は

(株)タイトー

今週から始まった新コーナー。みんなに代わって気になるあのメーカーに参入予定やタイトルを聞いてきちゃうのだ。まずは老舗のタイトーに直球勝負の質問をぶつけてきたぞ。GoGo!!

「参入を予定して取り組んでいます。秋には何かお見せできるかと」(鈴木)

あの超能力大戦が 移植される!?

——ズバリお聞きします。ドリームキャスト(以下DC)への参入予定は?

鈴木 すでにセガさんからお誘いを受けておりまして、参入をしたいということで検討に入っています。開発環境ということならば、すでにDC用のツールを使った基礎技術の研究を始めています。

——ユーザー期待の「サイキックフォース2012」移植に関してはどうでしょう。

鈴木 たくさんのユーザーさんから支持していただいているので、当社としても期待は裏切れないですね。ただ、そのまま移植するだけではなく、DCの可能性をきっちり追っていかないといけないかと思っています。

——それは何かしらDCの機能を使ったアレンジを加えるということでしょうか?

鈴木 そうなのか、それとも元のままなのかですね。少なくともDCのポリゴンの表示能力はかなり長けているので、一味違う「サイキックフォース」が表現できるかもしれないですね。

——その他のラインナップなども検討されているのでしょうか。

鈴木 私たちもいろいろなフォーマットやジャンルを展開しています。手前味噌かもしれませんが、「シューティングのタイトル」と言われる部分ではアーケードでの実績もありますので、確かに移植を期待していただけるのかもしれないです。ざりとてシューティングゲームがDC独自の機能とリンクしてくるのかと考えた時に、単純に業務用の移植だけを考えていてはユーザーの満足度は得られないのではないかと思います。

——そういった意味では、オリジナルタ

イトルも視野に入れつつ?

鈴木 そうですね。ジャンルにこだわらず、ちょっとしたひらめきのような企画を煮詰めていって良いものになれば、という考えはあります。入口としてのフォーマットは業務用、コンシューマも問いませんし。いわゆるプラットフォームを問うというつもりはないです。

DC最大の魅力は 「可能性の提案」

——DCの印象はいかがでしょう。

鈴木 スペックが発表された時にはインパクトがあったと思うんですね。ハードの表現能力や処理速度は、最も新しいタイミングで出てくる物なので間違いなく1番であるというのは十分理解できるんですけど、果たしてそれにソフトを載せることができるのかと。そういう部分をきっちり見ないといけないでしょう。

——機能を生かせるか否かですか?

鈴木 というよりも、生かされたものになりうるのかということですね。例えば「サイキックフォース2012」は、WOLFボード(カコミ参照)という業務用の中でもトップエンドのクオリティをもったボードでのタイトルです。それがそのまま出せるっていう可能性をDCは秘めてるでしょうし、あるいはそれ以上のことがコンシューマ用としてできるのかもしれない。何が一番最適かつ、いい意味でDC用のソフトとして生きてくるのかというのを併せて検討したいなと思っています。

——DCのどこに魅力を感じますか?

鈴木 一言で言うと可能性の提案という部分ですね。まずゲーム専用機としての高スペックな部分。これを前提として、モデムを標準搭載してきたという部分。それからビジュアルメモリ(以下VMS)とい

った「見える」形での周辺機器ですね。今までの周辺機器は、ソフトに対応した形でしかなく、何かを遊ぶために必要であるということだったんです。今度は逆にモデムを使ったゲームを作りませんかというような、ハード側からの提案であると。要するに従来とは違う発想を盛り込んでいかないと、私たちもこの新しい提案に対して、あるいはユーザーの期待に対しては答えられないな、とは思っています。

——モデムを使用することに関する具体的なアイデアはありますか? 御社の場合ですと、カラオケの曲データを使ったイントロ当てクイズといったことも考えられますが。

鈴木 そうですね。当社としてはすでに、「メディアボックス」というマルチメディア端末を展開しています。これはカラオケはもちろん、ゲームをダウンロードをして遊んでいただけることが可能となっていますし、ハイスコアランキングといったことは、すでに実現しています。つまり、ハードのスペックは違いますが、通信メディアのノウハウはすでに持っているんです。ですから、取り組む姿勢は十分にあると。

——VMSに関してはいかがでしょう?

鈴木 キャラクターは生き物であると。例えば格闘ゲームなどのキャラクターのファンが、フィギュアやカードなど、いろんなグッズを買い求める感覚からいえば、VMSで自分の好きなキャラクターを常に持ち歩く。そういうアイテムとして生きてくるんじゃないでしょうか。キーホル



(株)タイトー
cp事業本部 cp生産開発部長 鈴木喜博

大型筐体以外の基板で提供するアーケードゲーム、家庭用ソフト全般、そして「メディアボックス」用ソフト開発を統括する。慎重に言葉を選んでコメントをいただいた。

ダーの変わりに、動くマイキャラを常に持ち歩く感覚とでもいいでしょうか。表示能力などの制約はあるものの、ゲームの広がりには当然出せますよね。もちろんビジュアルメモリだけのゲームという可能性もあるでしょう。

——それでは最後に、ユーザーのみなさんにメッセージをお願いします。

鈴木 皆さんの期待の声は、大変嬉しく思っています。その声を決して裏切らない形で取り組みます。まだ具体的に話せる段階ではないのですが、私たちも参入を予定して取り組んでいる、という部分だけははっきり申し上げておきます。もう夏ですからね、秋には、参入するタイトルが決まっていれば、ゲームをご覧いただけたと思います。すでにタイトルを発表されてるメーカーさんもういらっしゃるの、早く追いつければと(笑)。

CHECK
POINT

ウルフ

WOLFボートタイトルが登場するぞ?

インタビュー中で鈴木部長が語った「WOLF(ウルフ)ボード」。これは、タイトー製の最新アーケード用システム基板だ。その性能は秒間100万ポリゴンを描き出し、Zバッファや半透明フォグ、グーローシェーディング、MIPマッピングなど最近の3Dボードには欠かせない機能を搭載。さらには壁や床などの表現に威力を発揮するパースペクティブコレクション機能までも備えたハイエンドボードな

のだ。その画面の美しさは、第1弾タイトル「サイキックフォース2012」で実証済み。実はアーケテクチャ的にDCとかなり近い部分もあるので、移植がされるようになったら思ったよりスムーズにできるかもしれない。次のタイトルからの移植も期待しちゃうね!! また「Gダライアス」などのタイトルで知られるシステム基板「FX」ボードからの移植も十分期待できるはずだ。正式なアナウンスはまだだが、待ち遠しい。



超能力者たちが繰り広げる熱き360度バトル。グラフィックの美しさも格別モノ!!

かなりバッチリな手応え!!

「必ず参入します!」の言葉は聞けなかったものの、話を聞けば聞くほど参入の可能性は高まってくるカンジ。数々の良作タイトルを持ちながら、最近のサターンではお休みがちょっと続いていた(笑)タイトーだけに、いざ参入となった期待は高まる一方。みんなの期待がかなうかどうか、ワクワクしながら待とうね。秋のゲームショウでは何かが見られるかもしれない? (馬並レイ)

ズバリ参入は 90%
(サタマガ独自予想)



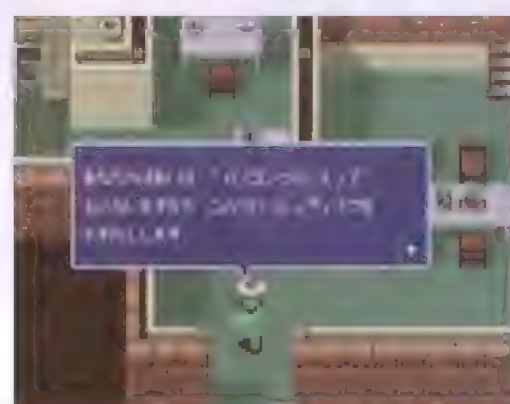
噂の真相

あのB級アクションRPG「レンタヒーロー」が モデム対応でドリームキャストに?

「レンタヒーロー」はサタンの前身である家庭用ゲーム機「メガドライブ」用RPGソフトで、一部のマニアの間では未だに根強い人気を誇っている。本当にドリームキャストで出ればスゴイことなのだが……。

業務司令をモデムでGET!?

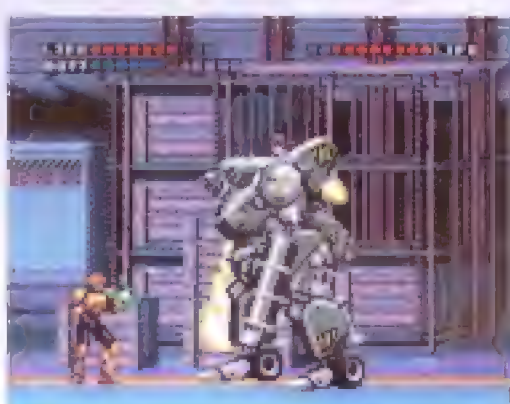
一般的にRPGと言えば“剣と魔法”という世界観が常識だが、この「レンタヒーロー」の設定は現代。お金は銀行振り込み、買い物はコンビニ、移動は電車と、全てが現実的な設定の意欲作だったが、一部のマニアに受け入れられただけで、セールス的には思ったほど伸びなかった。しかし今、あえてドリームキャストでリメイク版を、との声が集まりつつあるのだ。実はこの「レンタヒーロー」、主人公への指令伝達手段としてパソコン通信が用いられていたのだ。



モデムでホストから指令を受信。何で今風のゲームシステムなんだ!

る。もし本当にドリームキャストにリメイクされるとすれば、ホストへアクセスして業務内容を受け取るという作業が現実になるかもしれないのだ。しかも、その業務内容が人それぞれに異なり、街には自分以外のレンタヒーローがたくさん存在するとしたら? 新聞やニュースなどでライブの活躍が明らかになれば、ネットに存在する街を舞台に様々なイベントが発生して……。そう考えると、夢はどんどん膨らむばかり。

メガドライブ版はXの部分もあるが、早すぎた名作なのは事実。サタマはリメイク版の登場を信じて止まない。



戦闘シーンは格闘ゲーム風。バチャっぽくリメイクしてほしいよね?

みんなで移植希望にランクインさせよう!

ところで、レンタヒーローって誰?

実はAM2研開発の 隠れた名作RPG!

「レンタヒーロー」は確かに異色のRPGではあるが、開発はバーチャファイターでおなじみのセガAM2研。開発リーダーはサタアン版VF2の完全移植を成功させた岡安氏。グラフィックはVF3メインデザイナーの伊崎氏、サウンドは「アウトラン」のHiro師匠と、超豪華メンバーで作られたソフトだったのだ。設定が現

データ ●セガ●'91年9月20日発売
●6,800円
●8M+バックアップ

实的だから感情移入も湧きやすく、シナリオや地名などはバクリやダジャレの宝庫で、セガマニアならニヤリとするものばかり。全てがマニアックであったが、それは従来のRPGの常識をひっくり返そうという挑戦的な試みの表れとも言えた。AM2研の過去のソフトにもちよい役で出演しているので、探してみよう。

リーダーは、岡安氏!

サタアン版VF2のリーダー。今でもAM2研に在籍。



↑サタアン版「ファイターズメガミックス」では、隠れキャラとして登場。ボーカル入りテーマソングも収録、ファンは興奮のつぼに。

↑アーケード版VF2のプライアントステージでは、ボスターが。「帰ってきたレンタヒーロー」と英語で書いてある。知ってた?



サタマガ読者が予想する 本体価格と略称

第1回集計結果発表!

8/7号で募集した予想本体価格と略称をドーンと大発表。特に価格に関しては妙に深読みした意見が目立ち、「さすがはサタマガ読者」と担当者も唸らされた(ホントか?)。逆に略称は、みんなひねりすぎ。でもウケ狙いはガンガン採用するぞ!

サタマガ読者の予想平均は26,229円!

How much?



その根拠は…?

●22800円。ソフト1本と合わせて消費税まで入れて、3万弱ということ。(東京都・平正一) ●24800円。当初29800円と発表しておいて、直前に2万円、ユーザーにお買い得感を与える(サタアンでやった手だ)。(岡山県・山崎隆行) ●ズバリ26800円。たぶん24800円になるはずだった予定が、スーパー32Xのように2000円UP。(岐阜県・山下孝) ●34800円。2~3万と言っておいて3万以上

順位	予想価格
1	¥24,800
2	¥26,800
3	¥25,000
4	¥29,800
5	¥27,800
6	¥19,800

の価格をつけ、ユーザーを裏切ると予想。(鳥根県・RED5) ●23500円。N64の初回価格よりは低く思う。PS本体+ソフト1本ぐらいということ。(山形県・佐藤豊) ●本当は29800円で売りたいところだが、PSよりも1万円以内高に抑え、5%の消費税を加えても25000円内に収まる価格、つまり23800円となる。(奈良県・稲垣吉) 今週末価格予想と略称を大募集。正解者の中から抽選で3名様へ、特製テレカと図書券5000円分を贈呈。今回の締め切りは9月10日の洋印有効。左下の応募券を忘れるな!

やっぱり「ドリキャスト」がダントツ!

読者の声

●ズバリ、僕はドリムキです! 理由は……、何となく(笑)。(福岡県・琢磨堂史) [評: なんとなくいやらしいヨイ] ●ドリー。雑誌名も、ソフトバンクらしく「Oh! ドリー」。SFC風に略すとリーキャスト。PS風だとドリリスト。(静岡県・奥野倫也) [評: リーキャストは、業界っぽい。何となくだけ] ●ドキンちゃん。頭文字の「ト」と「キ」に、言いやすく「ン」をつけて、さらにかわいく「ちゃん」もつけました。(福岡県・風の音心) [評: お前、絶対にそうやって呼ばよ] ●キャスト。ただし、渋谷風に語尾にアクセント。カレシみたいに。(東京都・中西

順位	略名
1	ドリキャスト
2	ドリトス
3	DC
4	キャスト
5	ドリキャ

歩未) [評: 渋谷のコギャルがダルそうに呼んでいるが目につく] ●台風。北米仕様、欧州仕様、アジア仕様で、それぞれトルネード、ハリケーン、サイクロン、テンペスト、ツイスターなど、各地の呼称を使い分ける。サタマガは台風クラブとなるが、本屋で棚を間違われる。(岡山県・山崎隆行) [評: オチがマニアック。投稿人は講読してるのか?]

ハガキ大募集!!

気になることをサタマガがアタックするぞ!! このコーナーでは、読者アンケートの内容、各メーカーへの質問、真偽のほどを確かめてほしい噂話を大募集! ビジュ

アルメモリと同じ解像度(48×32ドット)での表現力を競う「VMギャラリー」宛ての投稿も待ってるからね。<宛先> 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク(株) セガサタアンマガジン「ドリームキャスト・ナウ」係まで。

今回も予想価格と略称を大募集!

SNK携帯ゲームネオジオポケット続報!!

NEOGEO POCKET™

ネオジオ ポケット

先月発表されたSNKの携帯ゲーム機「ネオジオポケット」。今回は標準機能画面を含む続報をお届けする。専用アダプタでドリームキャストとの接続が可能という事実も明らかにされた。あとはラインナップに期待!

●98年10月下旬発売予定●予価6,800円(税別)

専用アダプタで
ドリームキャストと
接続可能!

コンパクトそして ラインナップも豊富!

ドリームキャスト専用アダプタは
どこに接続されるのか?



コンパクトなボディにさまざまな機能が搭載されているネオジオポケット。携帯ゲーム機にありがちな操作性の問題も、人気格闘ゲームを生み出すSNKだけに安心できそう。無線通信ユニットの発売も予定され、ドリームキャストとの連携など続報に要注目だ。



サターンでも大人気だったKOFシリーズも当然、最初からラインナップに入っているぞ。



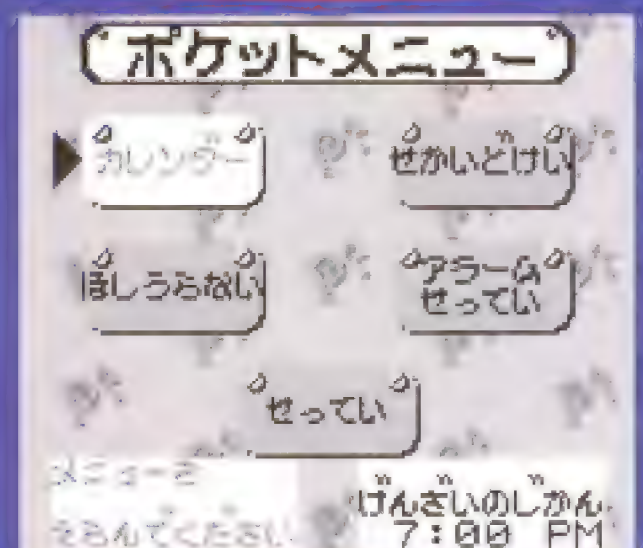
こちらは「めろんちゃんの成長日記」。こんな可愛いめろんちゃんとも毎日一緒にいられるのだ。

発売予定タイトル

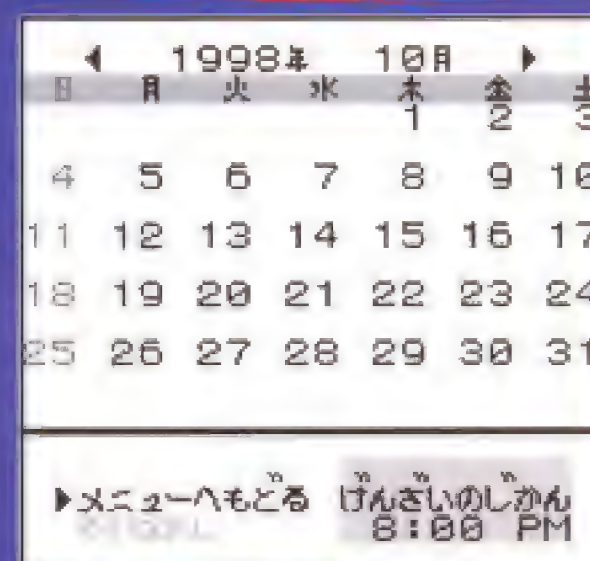
タイトル	発売日	価格	ジャンル
キング・オブ・ファイターズ R-1	10月下旬	未定	格闘アクション
めろんちゃんの成長日記	10月下旬	未定	育成シミュレーション
ネオジオカップ'98	10月下旬	未定	スポーツ
ベースボールスターズ	10月下旬	未定	スポーツ
ポケットテニス (仮称)	10月下旬	未定	スポーツ
パズルエース (仮称)	10月下旬	未定	パズル
将棋の達人	10月下旬	未定	テーブル
どこでも麻雀	10月下旬	未定	テーブル

新着情報!
ネオジオポケット
標準搭載機能
画面公開!

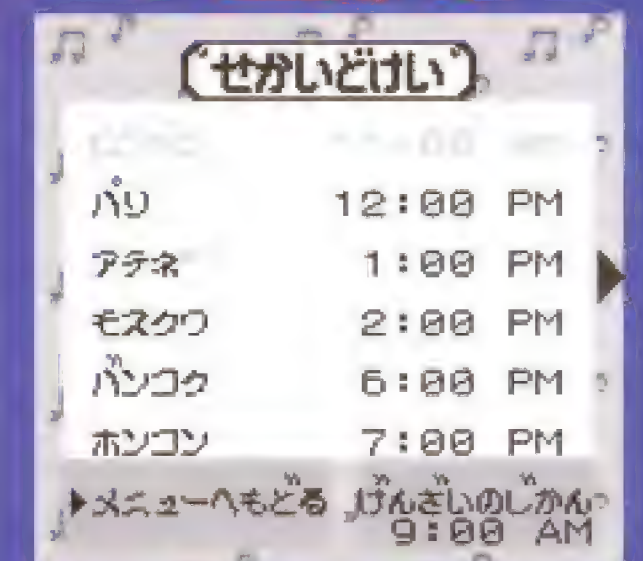
ポケットメニュー



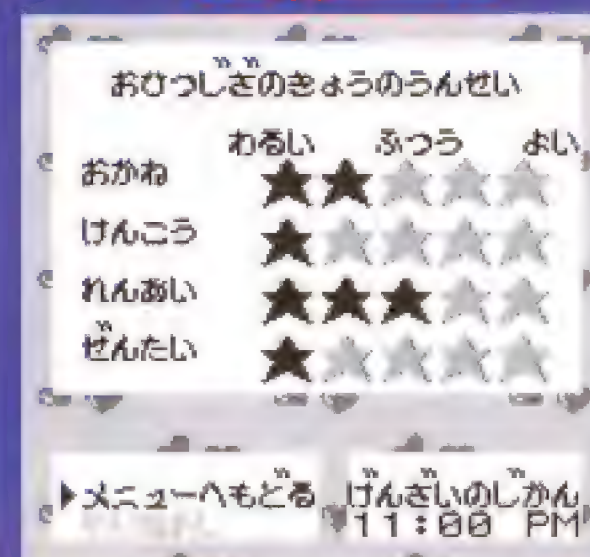
カレンダー



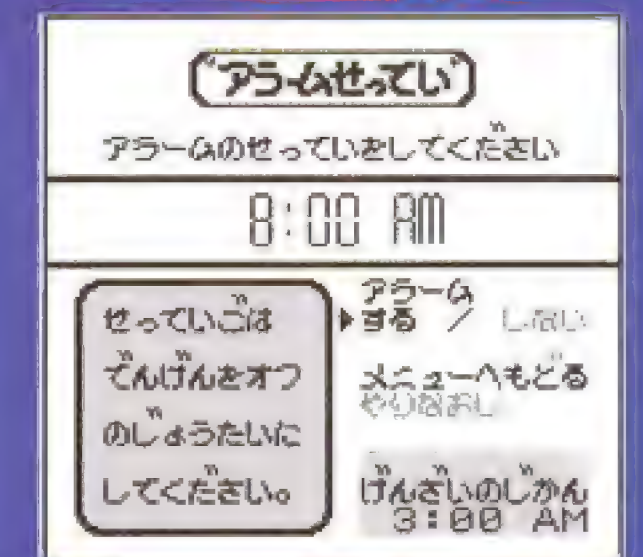
せかいどけい



ほしうらない



アラーム設定



ネオジオポケット仕様概要

- 基本性能
 - ・CPU: 16ビット・液晶: 160X152ドット
 - ・モノクロ8割調・内蔵RAM: 16キロバイト
 - ・16メガ連続アクセス可能
 - ・メモリーバックアップ機能保有(リチウム電池内蔵)
 - ・スクロール機能: 表示優先反転機能、ウィンド機能、キャラクタ反転機能
 - ・スプライト機能: ポジション補正機能、キャラクタ反転機能、キャラクタチェーン反転機能、スクロール面との表示優先設定機能
- 基本画面構成: スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、バックグラウンド
- 寸法
 - ・高さ: 7.4cm 幅: 12.2cm 奥行き: 2.4cm
 - ・重量: 130g (電池含む約160g)
 - ・使用電源: 単4型電池2本
 - ・連続動作時間: 約20時間(アルカリ乾電池使用)
- 外部端子
 - ・通信: 有線通信ケーブル用5ピンコネクター
 - ・音声: ステレオヘッドホン端子・電源 ACアダプター端子

サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

サクラ大戦2

セガ・オフィシャル

キャラ別徹底攻略ガイド ～愛と戦いの日々～

「サクラ大戦2」のありとあらゆる可能性に挑戦した気迫の一冊！

見たいところに行ける「リンクアイコン」を使用。キャラクター別の攻略を中心に、ストーリーダイジェストや戦闘パートなどなど、気合いを入れてやり込んだ情報が盛りだくさん。お目当てのキャラクターを追いかけて人に最適のセガ・オフィシャルガイド。さらに各種データも大充実！ また、大ボリュームでも開きやすい特殊製本方法を採用。



A5判
464ページ
オールカラー
9月上旬発売予定

本体価格1,800円

サクラ大戦2 原画 & 設定資料集

セガ・オフィシャル

帝都世界のすべてをここに集結した太正浪漫本！

A4判
160ページ
9月下旬発売予定

予価2,000円



各キャラクターの原画・設定資料、そしてムービーの絵コンテの数々を一挙に掲載。もちろん、霊子甲冑や魔操機兵のメカCGも可能な限りのボリュームで収録。さらにキャスト、スタッフのインタビューを完全収録してお届けします。恒例の式大付録は、「松原秀典氏描き下ろしポスター」。そして、なんと「大帝国劇場紙模型（チビキャラ付き）」を予定。

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996, 1998 © RED 1996, 1998

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101（表示価格は税別）

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。●注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

SEGA SATURN PRESS!!

セガサターンプレス サターンソフトのホットな情報を完璧網羅!!

特報
SPECIAL
REPORT

●SPECIAL REPORT

見逃せない! 期待作の新着情報が満載だ!!

Pia♥キャロットへようこそ!!2	P148
MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER.....	P152
スレイヤーズ ろいやる2	P156
NOëL3	P160
モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	P164
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years.....	P168
シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮.....	P170
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書 ..	P172

●COMING SOON SOFT

新作タイトルラッシュ! 発売直前情報もてんこ盛り!!

瑠璃色の雪.....	P174
She'sn (シーズン)	P175
6インチまいだーりん.....	P176
魔法使いになる方法	P177
STRIKERS 1945 II	P178
コットン ブーメラン.....	P179
シミュレーションRPGツクール	P180

●NEW RELEASE TITLE

気になるゲームの続報を追っかけ!!

カプコン ジェネレーション ～第2集 魔界と騎士～	P181
ウィザードリイ リルガミン サーガ	P181

●COMPLETE GUIDE

やりこみ派のために、お役立ちデータ付きで徹底攻略!!

BLACK/MATRIX (ブラックマトリクス) ...	P182
サターンミュージックスクール2.....	P186

発売間近!
COMING
SOON
SOFT

最新!!
NEW
RELEASE
TITLE

**徹底
攻略**
SATURN SOFT COMPLETE GUIDE





pia キャラポート ようこそ!!2

特報
SPECIAL REPORT
完成度 100%

- NECインターチャネル
- 10月1日発売予定●7,200円
- シミュレーションアドベンチャー
- 18歳以上推奨●CD-ROM2枚組
- 拡張RAMカートリッジ対応

続報を今か今かと心待ちにしていたファンみなさん、お待たせしました！久しぶりの紹介となる今回は、出会いがあまりに衝撃的だったヒロイン、あずさと君の関係をより詳しく解説するとともに、ヒロイン達の水着姿が拜める海&プールイベントを大特集！サターン版新ヒロインともみに関する情報もお見逃しなく。

素直になれない わ け その理由は??



CASE OF AZUKA HINOMORI 日野森あずさの場合

そもそもの「始まり」は最初の出会い。ぶつかって倒れた拍子に「胸を触られた」と痴漢扱いされ、カッとなって言い放ったあるセリフ。以来、あずさは露骨に君を避けるようになる。「あなたなんか顔も見たくないし、声を聞くのもイヤ」……これが君に対する彼女の評価である。しかしバイト先が一緒、寮も隣同士

では、顔を合わせないようにするほうが難しい。顔を合わせるたび、とげとげしい態度を取り続けるあずさ……。だが、それはあずさという女の子のほんの一面でしかない。わだかまりが解け、彼女が心を許してくれたなら、あなたにもとびきりの笑顔を向けてくれるはず。そうなるかは君の努力次第、かな。

初おひろめ♡..... ともみのキャロット制服姿♡

かわいらしいデザインで女の子にも人気が高いキャロットの制服。いつかは自分もあの制服を着てみたい、とあこがれていたともみだけど、このたび念願になって制服姿で「ごあいさつ」。でも中学生って飲食店でのアルバイトは年齢詐称でもしない限りできないんじゃないかったっけ？ いえいえ、この姿にはちゃんとした理由があるのです。今はまだヒミツだけど、ズバリ当てたらすごいかも。



“お兄さん”と慕われて...

幼げな容姿ながら、意外にしっかりしたところのあるともみ。それは「お兄さん」という呼び名からも感じ取れるかと思われる。君に何か相談があるらしいけど？



CHECK NEW CHARACTERS

ともみとユキ、紀子たちの微妙な関係

前回紹介した仲良し3人組のうち、ユキと紀子の2人は作中で「ともみの友人」として登場する。ところが「友達なの」と紹介されるわりには、ともみはどうも2人を避けているような感があるように見受けられる(特にユキを)。ケンカでもしたのだろうか？

ぬいぐるみがお気に入り♡

部屋中にあふれかえるぬいぐるみの山と、困惑ぎみのともみの姿。何がそんなに驚いたかという、ちょっとしたアクシデントというやつで……。照れ笑いの表情がとってもキュート。



明るい曲調にマッチした新作アニメーションで送るサターン版オープニングムービーももうすぐ完成。見てのとおりのクオリティはかなりのもので、Vol22で掲載した絵コンテのイメージどおりの仕上がりとなっている。それぞれどのシーンか、絵コンテと見比べてみるのも面白い。

新作オープニングムービーも完成間近!



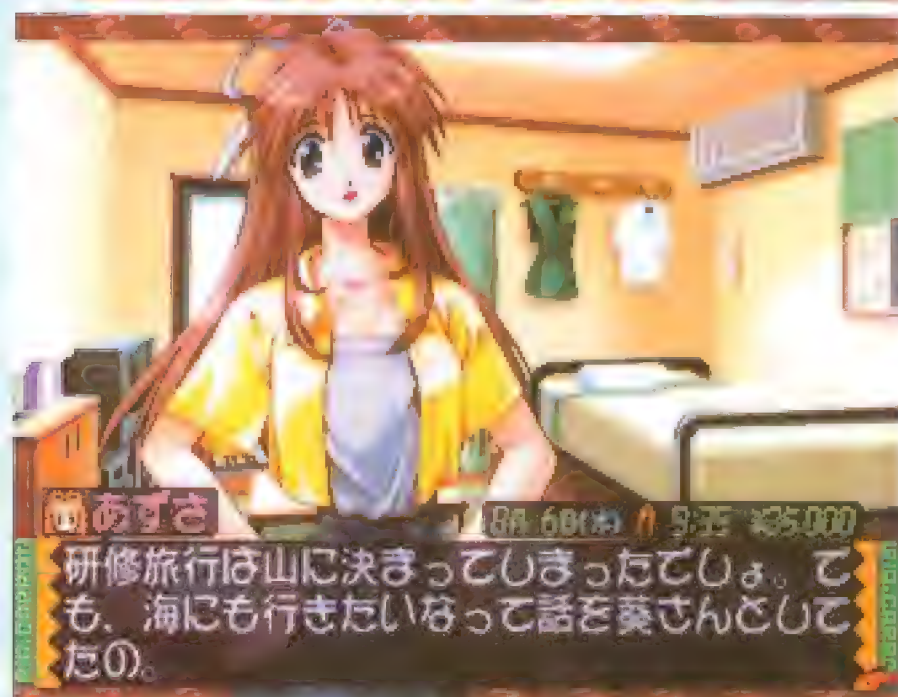


バイトの みんなで

海へ行こう

夏の終わりに従業員の慰安を兼ねて行われる研修旅行。その行き先をお店のみんなで話し合った結果、海派と山派に意見が分かれ、最終的に決まった旅行先は山あいの温泉宿。これはこれでいいかなと思う一方で、海にも行きたい気持ちもある。そんな折り「お盆休みを利用して、バイトのみんなで海へ行こう」という計画があずさ達の間で持ち上がる。聞けば、葵さんの知り合いが海辺で民宿を営んでいるということで、格安で利用できるらしい。日程は8月の13日～15日の3日間。今年はバイトばかりでとうとう海へは行けず

じまいと思っていただけに、この提案はうれしかぎり。しかも、ウエイトレスのみんなの水着姿も拝めるとあっては参加しないわけにはいかないでしょう。これを機に、お目当てのコと仲良くなれたら、なんて「やましい心」もあったりして……。いえ、なんでもないです、ハイ。



そして待望の旅行当日

旅行の参加者は結局、あずさ・美奈・つかさ・葵さん・涼子さんと自分の計6名。あずさいわく、店長や潤も誘って見たけれど、どうにも都合がつかなかったとのこと。するとこの状況って

「両手に花」どころの騒ぎではないのかも!? 出発前につかさが荷を詰め過ぎて大弱り、というハプニングがあったものの、他に大きなトラブルもなし。ところで、車って誰が運転するの?



ちなみに免許は持っている?

ペーパードライバーの葵さんに代わり運転を引き受けてしまうと、車内はビールを取り出した彼女によって半ば宴会状態に。あらら。

お約束(?)の怪談話

暑苦しい夜を涼しくすごそう、とロウソクを持ちよって始められた怪談話。中には怪談になってないような話もあるものの、このテの話に弱い女の子からは早くも怯えの色が……。印象的だったのは、ノリにノッてた葵さん。盛り上げすぎて、最後には泣き出すコも出る始末。少々やりすぎ!?



ロウソクが1本を残し全て消え、場の緊張が高まったところで真打の登場。さすが葵さん、相手を怯えさせるツボを心得ています。

サターン版「Pia♡キャロット2」情報局

こんなミニゲームもプレイ可能

前作でも好評だったゲーム内ミニゲーム。これらは本編であるアイテムを入手することで遊べるようになり、以後は自由にプレイ可能となる。なお、高得点をゲットすると「ごほうびグラフィック」が見られるものもあるので、挑戦のしがいがあるというもの。サターン版はオリジナルとは違ったゲームも用意されているので、どうぞお楽しみに。

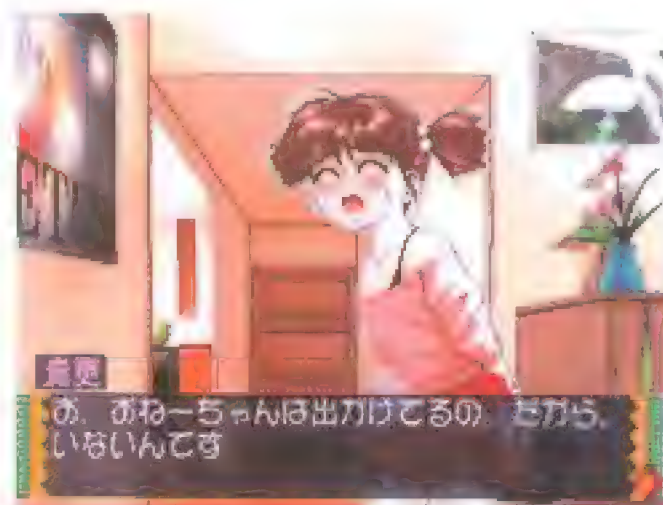
HIGH&LOW

親のカードとめくったカードを比較して、数が上か下かを当てるHIGH&LOW。Aを引けば無条件で勝ちになる特別ルールもあり。



宇宙一の傀儡師

親友の矢野真士制作のショート形式のアドベンチャー。「くぐつ」とはあやつり人形のことだけど、「宇宙一」とはこれいかに?!



計画発動!



夏に感謝! の水着特集☆

それぞれの「自己主張」が見て取れる、ヒロイン達の水着姿。日本に四季があって本当に良かった、と言うのはおおげさにしても、水着や薄着は夏の風物詩。ああ夏ってスバラシイ。ところであなたは可愛い水着とセクシーな水着、どちらが好みです?

サンオイルを塗ってくれないかしら♡
オイルを塗ってと軽い口調で頼まれるものの、塗っている最中「やん」とか「そこ弱い」などと、わざと悩ましげな声を出すものだから……。からかわれています?

海もいいけどプールもね♡



みんなで旅行というのはワケが違うプールでデート。「2人きりで」というのが重要で、OKしてもらえたらかなり脈ありと見ていいかも

流れるプールにウォータースライダーと、海とはまた違う楽しみがある遊園地のプール。飛び込み台で「男らしさ」をアピールすることもできるから、うまくいけば大幅な好感度アップも可!?

恥ずかしがりやの早苗さん

ちょっぴり大胆な、ビキニタイプの水着で登場の早苗さん。ぽっちゃり気味の体形を気にしてか、自信なさげな様子だけど……。いえいえ、素敵ですよ。



実は“拡張RAM対応ソフト”だったりします

拡張RAMをお持ちのみさんに朗報。なんと同社「フレンズ」に続いて「Pia2」も拡張

RAMに対応することが決定しました! と、こう言われると「RAMがないと遅いのか?」と不安になる方も多いかと思いますが、ご安心を。なくてもどこで読みこんでいるのかわからないほど快適です。「あったらなおい」程度かな。

カートリッジの有無はここに表示!!



何事も経験ですってば
初めこそ「こういうのは苦手です」と言っていた早苗さんも、女性客がすべっているのを見て「やってみようかな」と初挑戦。ね、恐くなかったでしょ?

新たなシステム、新たなヒーローを迎えた 超弩級対戦タッグマッチが

再来!!



特報 SPECIAL REPORT

- カプコン
- 10月発売予定
- ソフト単体5,800円
拡張RAMカートリッジ
4MB同梱7,800円
- 対戦格闘
- 拡張RAMカートリッジ
4MB必須

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS: TM & ©1998 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NORIMARO: © NORITARO KINASHI - Arrival/NTV, © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN
PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.

この美麗グラフィックが

エリアルレイブという独特のシステムを生み出した、X-MENシリーズを受け継ぎ、さらにタッグバトル方式の採用によって対戦に戦略性を持たせたVSシリーズの第2作。カプコンの描く美しいグラフィックや、ハデな演出も必見。

4メガRAM対応で

アーケードで白熱した戦いを繰り広げたストリートファイター達が、そしてアメコミのヒーロー達のタッグバトルの第2作目がついにサターンに登場。ユーザーの度肝を抜くほど完全に再現された前作の「X-MEN VS.～」だったが、もちろん今回の「MSH VS.～」も前作にひけを取らない。4メガRAM対応でアーケードの感動をそのまま完全移植だ。

アメコミではおなじみの親愛なる隣人スパイダーマンや戦う愛国者キャプテン・アメリカ、そして超人ハルクなどVSシリーズ初参戦の彼らはこの「MSH VS.～」ではいったい、どのような戦いを見せてくれるのだろう?

完全再現!!

タッグバトルが可能にした技の数々!



タッグバトルを題材にしたVSシリーズだけあって、パートナーとのコンビネーション攻撃も豊富に存在する。パートナーを交代するヴァリアブルアタックや、ピンチを救うヴァリアブルカウンター。さらに2人同時にハイパーコンボを放つヴァリアブルコンビネーション



スライタマンのウェブスロー。ダンはやっぱりやられ姿が似合う

今回加わったタッグならではのヴァリアブルアシスト。コマンドを入れるとパートナーが特定の援護攻撃を行うぞ。



ヴァリアブルコンビネーション発動時には入るカットインも、VSシリーズを象徴する演出。

ヴァリアブルアシストで呼んだパートナーと同時に攻撃を仕掛けるなんてことも可能。



シュマゴラスとブラックハートのヴァリアブルコンビネーション。威力、見た目ともに強力。

ョンと前作から踏襲しているシステムに新たに、ヴァリアブルアシストが加わり、戦略性のある対戦に厚みが増したぞ。



超重量級対決、ザンギエフVSハルク。こんな対決を見ることができるのは、VSシリーズ以外にはあり得ない。



ブラックハートのハイパーコンボのひとつジャッジメントディ。ブラックハートはこうに、自分自身で攻撃しないで、使い魔を召喚して、攻撃するような動作のものが数多く存在するのが特徴。



ケンが新たに修得したハイパーコンボ、疾風迅雷脚。ストリートファイターⅢにもあった技だが、よりハデに炎をまとった演出に変更されている。

だれでもカンタン! EASYモード

格闘ゲーム初心者で、ちょっと…、という人にも安心して遊べるモードがこれ。難しいコマンド操作を必要とせず、ボタンを連打するだけで、強力な必殺技が出せるイージーモードが存在するのだ。このモードなら、格闘ゲームマニアにも勝てるかも?



ただボタンを連打しているだけで、数々の必殺技を繰り出してくれるぞ。

キャラクター選択後のモード選択でEASYを選べば誰でも簡単にプレイできる。



ハイパーコンボも、ボタンを同時押しするだけで簡単に出すことが可能。



もちろん

木梨憲太郎画伯デザイン「憲磨呂」も登場!

日本テレビ系列「生ダラ」で誕生した憲磨呂を知っているだろうか。あの憲磨呂も、もちろんサターン版に登場。ニューヒーロー憲磨呂が、VS界に旋風を巻き起こす!



憲太郎画伯自らをキャプチャーした動きもバッチリ。



気になるサターンオリジナル要素は次号以降に紹介!



ハロカプ号外！ アーケード新作情報！

ジョジョの 奇妙な冒険



- カプコン
- 対戦格闘
- アーケード
- CP-SYSTEMⅢ
- 稼働未定

「スタンド」と共にせまり来る敵を、ぶちのめせ!!

「スタンド（幽波紋）」と呼ばれる、もう1人の自分ともいえるべき存在を使ったとほうもないバトル。週刊少年ジャンプで好評連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」の中でも今なお人気の高い第三部（空条承太郎編）が、カプコンの手によりついに対戦格闘ゲームになって再び君の前に姿を現す！

スタンドは本体の代わりに必殺技を出したり、相手の攻撃をガー

ドをする存在。必殺技以外にもボタン操作でスタンドを出すことができるので、本体が飛び込み攻撃をしつつ、スタンドは必殺技といった複合攻撃ができるので、闘い方の幅は広い。このスタンドを使った闘いと、その駆け引きこそが「ジョジョの奇妙な冒険」の最大のウリ。とにかく、原作のイメージをまったく損なうことなく闘うことができることは間違いなしだ！



承太郎の「スタープラチナ」が使うオラオラパンチや、花京院の「ハイエロファント」が使うエメラルドブラッシュといった原作ではおなじみのスタンドの必殺技は完璧といっているほど再現されている。



承太郎：
「消えな。およびじゃないぜ」



承太郎：
「言え！ 対策を！」



1人プレイ時は各キャラクターすべてに異なるストーリーが用意されている。つまり承太郎以外を主人公として、原作とは違った展開を楽しむことができる。

カプコンが誇る最新のアーケードシステム、CP-SYSTEMⅢにより、さらなる高画質・高フレームレートの演出を実現している。



ジョセフ：
「よし出来た、行くぞ!!」

.....To Be Continued 続報を待て!

何度でも立ちふさがる 「アリシア」いったい何者なの!?

●角川書店/ESP
●9月3日発売
●6,800円●1人プレイ用
●RPG●全年齢推奨

夏の映画也大ヒット! ろいやる2の発売日はちょっぴり延びたけど、その分期待通りの完成度に仕上がっているぞ。今回は、オリジナルキャラのアリシアの秘密に迫るのだ。

スレイヤーズ ろいやる2

特報
SPECIAL
REPORT
完成度 100%



魔族を従えた美少女は手ごわい敵キャラ

水色の髪と強力な魔法を持ち、魔族をも従える謎の美少女、それが本作のオリジナルキャラ・アリシアだ。辺境の街・ドルトハウトを出て、王都であるレイナードシティに向かう途中の街道で、リナたちに襲いかかってくるぞ。どうやらその直前の、盗賊のアジトに魔族たちが現れたのにも、彼女が絡んでいたと思われる。

そこまで執ようにリナたちをつけ狙う理由は、どうやら失われたアミュレットにあるらしい。アミュレットを見つけるだけで金貨3千枚だなんて、高すぎる報酬だと思ったけれど、その裏にはこんなやっかいな女の子がいたから!?

アリシア



いきなりあきらめろと言われても

ヴァンパイアをやっつけたリナたちを待っていたのは、オープニングムービーでも思わぬように登場していたアリシア。いきなり現れて、アミュレットを探すのをやめてくれと言われても、とても納得はできない。何か大切な理由があるのだろうか。それすら教えられないと言われる。そうかと思うと、とうとう魔法によって攻撃してきた。エレナの魔法は強力なので、前面に立つのは危険だ。

霊氷陣 (デモナ・クリスタル)

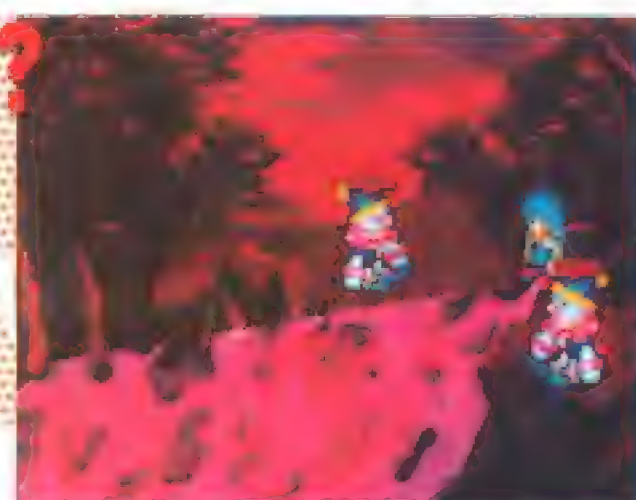
ナーガが得意とする、広範囲の敵を凍りつける魔法だ。下手をすると動けなくなるぞ。



彼女は強力な魔道士なのだ 竜破斬??

(ドラグ・スレイブ)

色はやや淡いピンクなれど、その軌跡とかがやきは竜破斬ソックリ。威力がないのが救いだ。





さっそく情報を集めよう

ニセ者たちは、どうやらレイナードシティに潜んでいるようだ。リナたちはさっそく街の人々から、情報を聞くことにした。ところが困ったことに、たずね人はリナのソックリさん。よって「あたしを見かけなかった?」みたいな、はたから見ると間抜けな聞き込みになってしまう。MAP上で赤いピンで表示された、まだ訪れていないポイントをくまなく回ろう。



レイナードシティ

王国の都で“あたし”探し!?

ニセ者たちを追いかけて、やって来たのはレイナードシティ。レイナード国の首都の街だ。城の門は堅く閉ざされているが、街はにぎやか。じっくり歩いて回ると、ちょっとしたイベントが起きるので、見逃さないようにしましょう。



宿屋は3カ所にあるぞ

魔道士は東通りの宿屋によく泊まっているという話だが、中央通りや、南通りにも宿屋はあるのでしっかり回っておこう。ただし、街の人から情報を聞かないと行くことはできないので注意。酒場が夕方にならないと開かないように、特定の時間にならないと、現れない人物もいる。本作では時間制限があるわけではないので、一度訪ねるだけでなく、時間を変えて何回も足を運んでいねいに情報を収集しよう。



街で見かけたカワイイ女の子。南通りの宿屋の情報をくれる。これで行くことができるようになった。ニセ者はいずこ...

深夜の魔道士協会はお化けがうようよ!?

お得なイベント

東通りの宿屋のじいさんの情報を元に、リナ、ナーガ、ガウリイの3人は、深夜の魔道士協会にやって来た。そこで出会ったのが、黒いフードで身を隠したアヤシげなネクロマンサー(リナ談)。口を封じるために、ゴーストを使ってリナたちを攻撃してきた。ゴーストといえば、ヴァンパイアの洞穴での戦闘が役に立つ。ここはまた、ナーガの白魔法に頼ることにしよう。翌日このことを魔道士協会の人物に話すと、口止め料として金貨10枚をはずんでくれる。

黒魔波動

(ブラスト・ウェーブ)



黒魔波動は空間に穴を開けて、敵にダメージをあたえる黒魔法だ。元々は壁などに穴を開ける魔法なので、一直線上の敵にしか有効でない。それにひきかえ浄化結界は、フィールド全体のアンデッドモンスターに有効なのだ。

黒より白!?



浄化結界 (ホーリー・プレス)

クリスタルをゲットしよう

このイベントの何がお得かというと、リナたちの各パラメータの修正値をアップさせる、敵を倒すと現れるクリスタルを労せずに手に入れることができるからだ。移動できるキャラの下には、4つのパラメータ(赤:攻撃力/黄:防御力/青:命中率/緑:回避率)が表示されている。防御の弱いガウリイには、黄色のクリスタルを取らせるなどして、それぞれのキャラクターの弱点を補強してやればよい。



うっかり一度で全員倒してしまうと、クリスタルを拾うことができないのでくれぐれも注意。

謎の魔道士

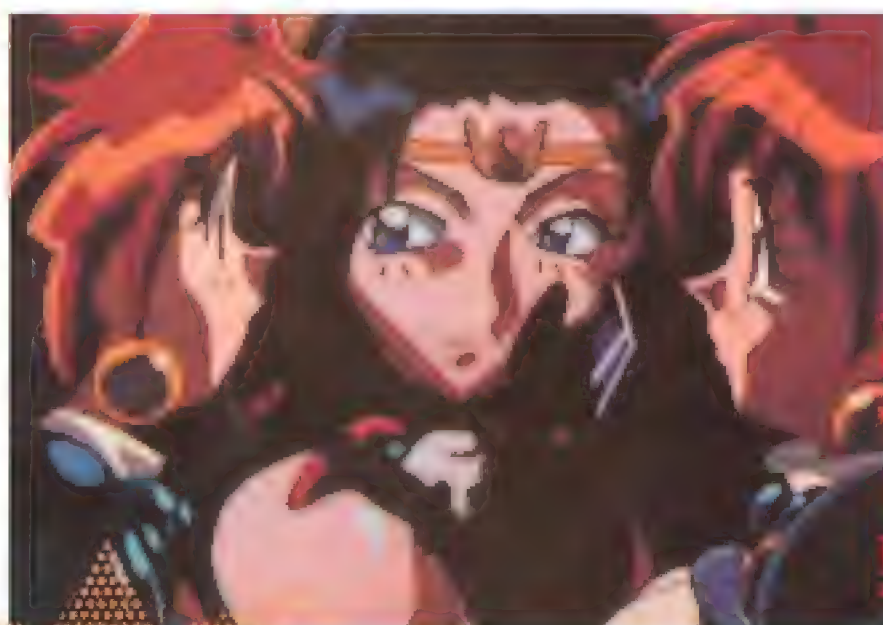




ニセ者は見つかったけど...

アミュレット争奪戦開始

あちこち回っていると、東通りの宿屋でニセ者の情報を入手できる。それによると南通りの酒場で、リナそっくりの人物と会ったとのこと。夜になるのを待って行ってみると、聞き込みをしているニセ者を発見! さっそくアミュレットを渡すよう話しかけるリナだったが、横からナーガが魔風(デム・ウィン)を浴びせかける。報酬金を独り占めするつもりか?!



ナーガの裏切り!?



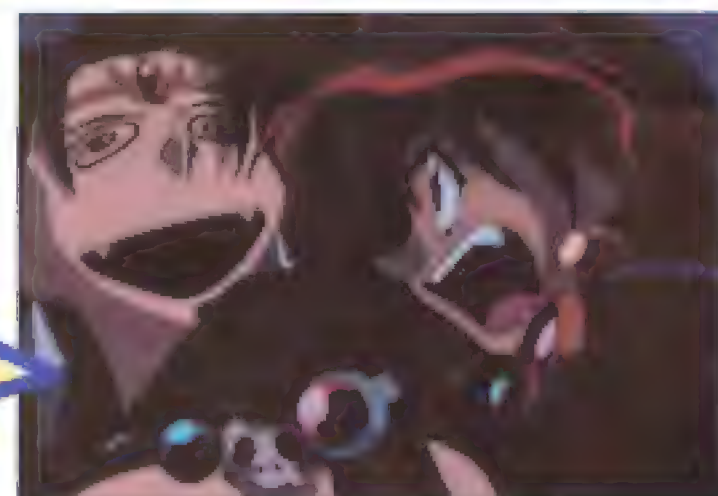
眠り(スリーピング)
敵に回すと、とたんに頼もしくなるナーガ(笑)。いきなり眠り(スリーピング)をかけて、自分を含む周囲のもの全てを眠らせようとする。おまけに手下のはずのリナゴーレムたちに攻撃されたりと、さんざんな状態。早く降伏したら?



ナーガさん タコ殴り状態

ご主人様を、びこびこハンマーで殴りまくり。びこびこリナちゃんたちにとり囲まれ、絶体絶命のナーガ

ムギユ



びこびこリナちゃん登場!!

広場に追いつめられたナーガは、なんとリナのゴーレムを作って攻撃してきた。劇場版の「ぐれいと」から乱入してきた、びこびこリナちゃんの実力のほどは...

シルフィールとの再会・アリシアとも再会

強力な助っ人あらわる

一度は倒したものの、ナーガのひきょうな攻撃で気絶してしまうリナとガウリイ。目覚めるとそこはベッドの上、通りかかったシルフィールに助けられたのだった。セイルーンに戻るとシルフィールと一緒にレイナードシティを出ると、再びアリシアが襲ってきた。W竜破斬(ドラグ・スレイブ)で撃退だ!

貴重な情報

レイナードシティと中央街の道しるべは、中央街の道しるべが通れなかつた。この情報を聞けば、新しい道しるべが通れるようになる。

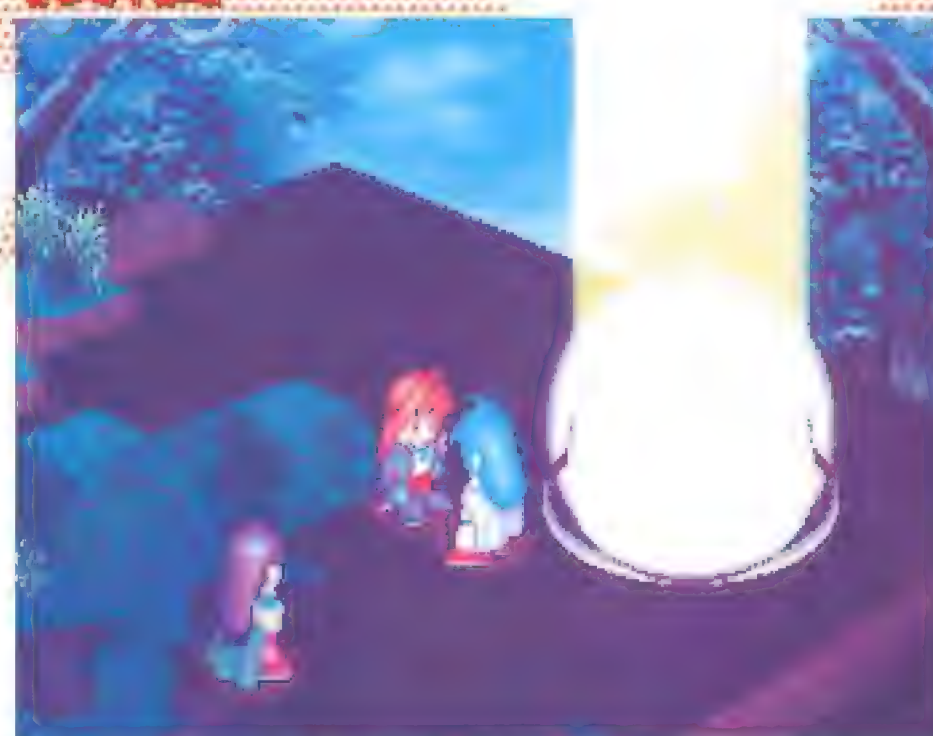


ツインで決める

シルフィールは、リナと同等の竜破斬の使い手。一度の竜破斬で、手強い敵を連続で決められたら、破滅の勝利は手に入る。



復活(リザレクション)



シルフィールはサイラークの巫女。よって白魔法を得意とする。この魔法は気絶と体力を一気に回復してくれる。

竜破斬(ドラグ・スレイブ)



どっちを
選ぶ?



ドルトハウト

えーっ! ナーガが記憶喪失

逃げたナーガの目的は、もちろんアミュレットをドルトハウトのロベルトに届け、金貨3千枚を独り占めすること。なんと、それでもナーガをつかまえるか、先にロベルトに会って、報酬が支払われないようにしないといけないのだ。

ナーガより先に帰還

再びアリシアを倒したリナとガウリイは、シルフィールと別れドルトハウトに向かった。アミュレット探索の依頼者であるロベルトに会ってみたが、ナーガはまだやって来ていないようだ。どこで道草してるやら。またもナーガを探すハメになる2人だった。

ロベルト



アリシアの名前を出してみたが、空振り。終わる。まだまだリナたちが同じ事をしているらしい。

くろがねの鉱石の秘密

ヴァンパイアの洞穴の奥に潜む、女ヴァンパイアを倒すと、宿屋の主人から「くろがねの鉱石」がもらえ、「フィリップ＝クレイマー」という鍛冶屋の話を知ることができた。新しい街に入ったら、必ず武器屋に寄って情報を聞いてみよう。



ドルトハウトの武器屋では、フィリップの情報はつかめなかった。必ず見つけ出して、強力な武器を作ってもらおうぞ。

見つけたわよ!

道場のオヤジの情報で、ナーガたちが教会に向かったのを知った。後を追いかけると、いたいたやつがつかまえたわよ。ナーガ!



アミュレットの話は、この国の人なら誰でも知っている話らしい。ただし実体は謎のままで。



グレッグ

似たものの同士のタイマン勝負の行方は?

螺光衝霊弾 (フェルザレード)

エレナは、氷の矢(フリーズ・アロー)や炎の矢(フレア・アロー)だけでなく、かなり強力な螺光衝霊弾(フェルザレード)も使ってくる。ナーガより手ごわい。

しよせんニセ者

リナとガウリイに戦いを挑んできたのは、ナーガとエレナ、そしてガウリイをライバル視しているグレイスだ。暴走気味のナーガは放っておいて、ニセ者にホンモノの実力のほどを見せつけてやろう。ガウリイVSグレイスの戦いは、双方が弱ったところにナーガの魔法が炸裂して相打ち。リナVSエレナは、一枚も二枚も実力が上のリナの勝利。

そしてストーリーは続く

アミュレットを奪い返して、ロベルトから報酬を受け取ったリナだったが、さらなる難題を持ちかけられる。千年前の降魔戦争の折に活躍したといわれる、偉大な魔道士レイ＝マグナスがこの地に6つの塔を建てたらしいのだが、その塔の内部を調査して欲しいとのこと。ガーティアンとしてキメラが待ち受ける恐ろしい塔の探索を、やはり報酬に目がくらんでリナは引き受けてしまう。塔へ向かう途中、またまたナーガの逆うみ攻撃を受ける。撃破するもののナーガの様子がおかしい。記憶を失くしたナーガを仲間にしたリナたちは、塔へ向かうのだが……。

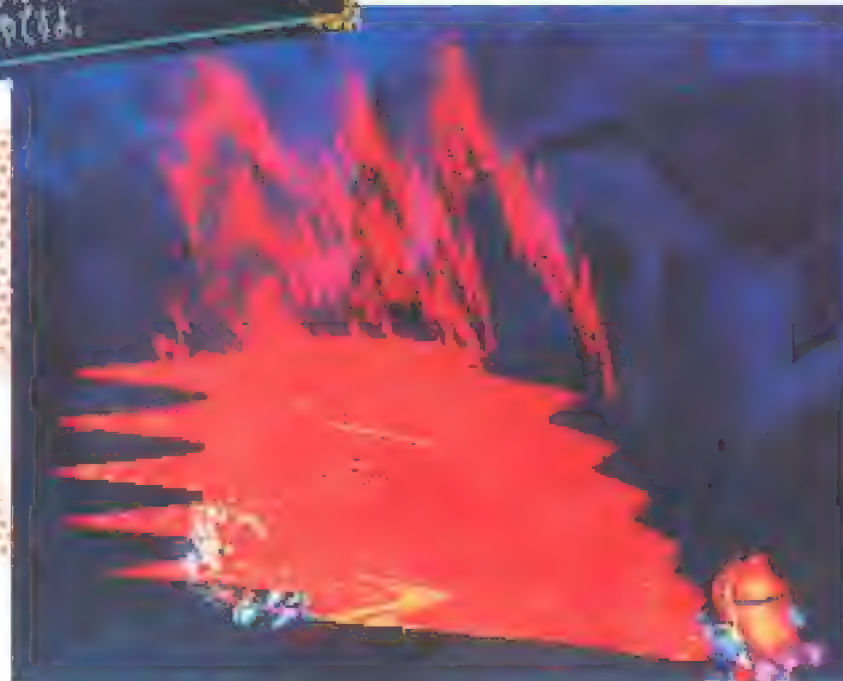
エレナ



リナのそっくりさんの名前はエレナ。リナと比べると、おっとりぶっくらした感じで、気の弱いタイプのようなのだ。けれども魔法の腕はなかなかのもので、あなどると手痛いしっぺ返しを受けるぞ。体力を回復させながら、じっくりと攻めたてよう。ナーガの突発攻撃に注意すれば大丈夫。

暴爆呪 (ブラスト・ボム)

真面目に戦いを挑んでくるエレナに敬意を表して、火系の最強呪文をお見舞いしてやろう。



無理難題とも思える話だが、お金のためならたとえドラゴンとだって戦うリナにはへっちゃらなのだ。ところで、ロベルトの狙いは何だ?

記憶をなくしているナーガは、なんかマトモなことを話さず、不思議な活躍を見せてくれるのだろうか!?



NOëL3

ノエル3

特報
SPECIAL REPORT

完成度 **50%**

「NOëL」はPSだけ、なんて悔しい思いをしていたサターンユーザーに朗報！ ついに、あの「NOëL」がサターンに進出。期待の高まる第一報は、舞台背景やゲームシステムについて詳しく解説しよう。飯塚雅弓さんのインタビューも掲載。見逃すな!!

●パイオニアLDC ●発売日未定 ●価格未定
●アドベンチャー ●全年齢推奨 ●1人プレイのみ

今回の「NOëL」はアドベンチャー

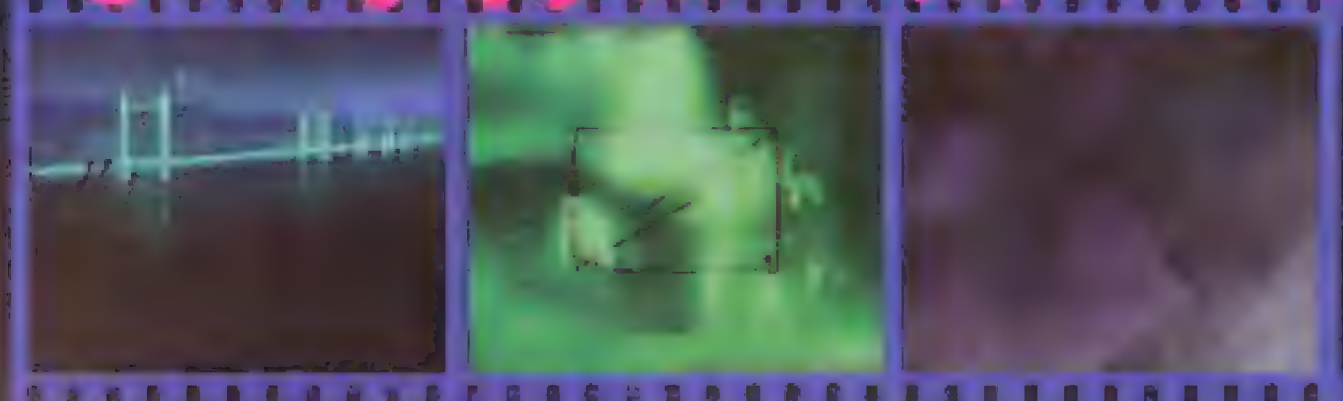
個 性的な3人の女の子との会話を楽しむコミュニケーションソフトとして発売されたPS版「NOëL」。会話システム、セリフの量、アニメーションの質と、既存のソフトを遥かに凌駕した完成度の高さが話題になった。続いてプレイヤーの意志を相手に伝える新システムを搭載した2作目「La neige」も発売。そしてサターン版「NOëL3」は、基本システムはそのままに、テロリストから人質を救出するアドベンチャー要素が加わ

り、プレイヤーがより積極的にゲームに取り組めるようになったのだ。



テロリストに次々と襲われる生徒たち。彼女たちを無事に救えるかはプレイヤー次第だ。

その事件は“イヴ”に



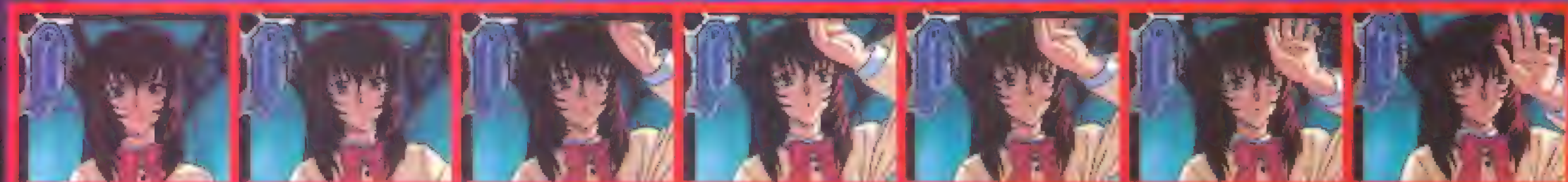
そして彼女たち

今度の「NOëL」は



あたしが主役!?

コンピュータ・ハッキングでゲームが進行していく今回の「NOëL」。PS版「NOëL」でメインヒロイン的存在だった清水代歩に代わり、機械いじりが得意な彼女、岡野由香が今回のヒロインかな？ 彼女の造った“OS:ARISA”や“思い出君”を上手く活用してゲームを進めていこう。



ビジュアルフォンのアニメーションもこんなに滑らか!

メインキャラクターは初代「NOëL」の3人

シ リーズ3作目の登場キャラクターは、舞台背景からわかる通り、1作目「NOëL」に登場した3人娘、清水代歩、岡野由香、佐野倉恵王がメインキャラクターだ。人質として囚われているという緊迫した状況の中、いつもの生活で見られるものとは違った、彼女たちの一面が見えてくるに違いない。その彼女たちと会話のできるビジュアルフォンも、アニメーションが細かく、滑らかに動くようになっている点も見逃せない。

起こったー



は人質となる

江珂高校3年B組の生徒たちを
アクア・タワーから救出せよ!

アクア・タワーから遠い遠隔地にいるプレイヤーにできることは、ネットワークを駆使してタワー内のコンピュータをハッキングすることだけ。そんな中、プレイヤーのとれる行動は4つ。遠隔操作カメラによる内部視察と、ビジュアルフォンによる由香たちとの会話(Chat Animation)。ハッキングによるデータ収集(Network Hacking)と、それに伴うデータの蓄積・参照(Data Base)、タワー内の各設備の作動(救助・妨害行動)。そして、それぞれの行動を補佐してくれるのが、由香から与えられたサポートOS(人工知能支援)だ。集めた情報と現在の状況を的確に把握し、生徒たちを救出するのだ。



ハッキング作業の画面。ここで、情報を集めたり、救助・妨害行動を実行したりする。



テロリストの裏をかけ!

フィルム上段は、赤外線スコープなどで完全武装したテロリストたちが「アクア・タワー」に侵入する様子。下段は、プレイヤーに非常回線で助けを求める岡野由香。プレイヤーには一体何ができるのか?

X-DAYは12月24日“クリスマス・イヴ”

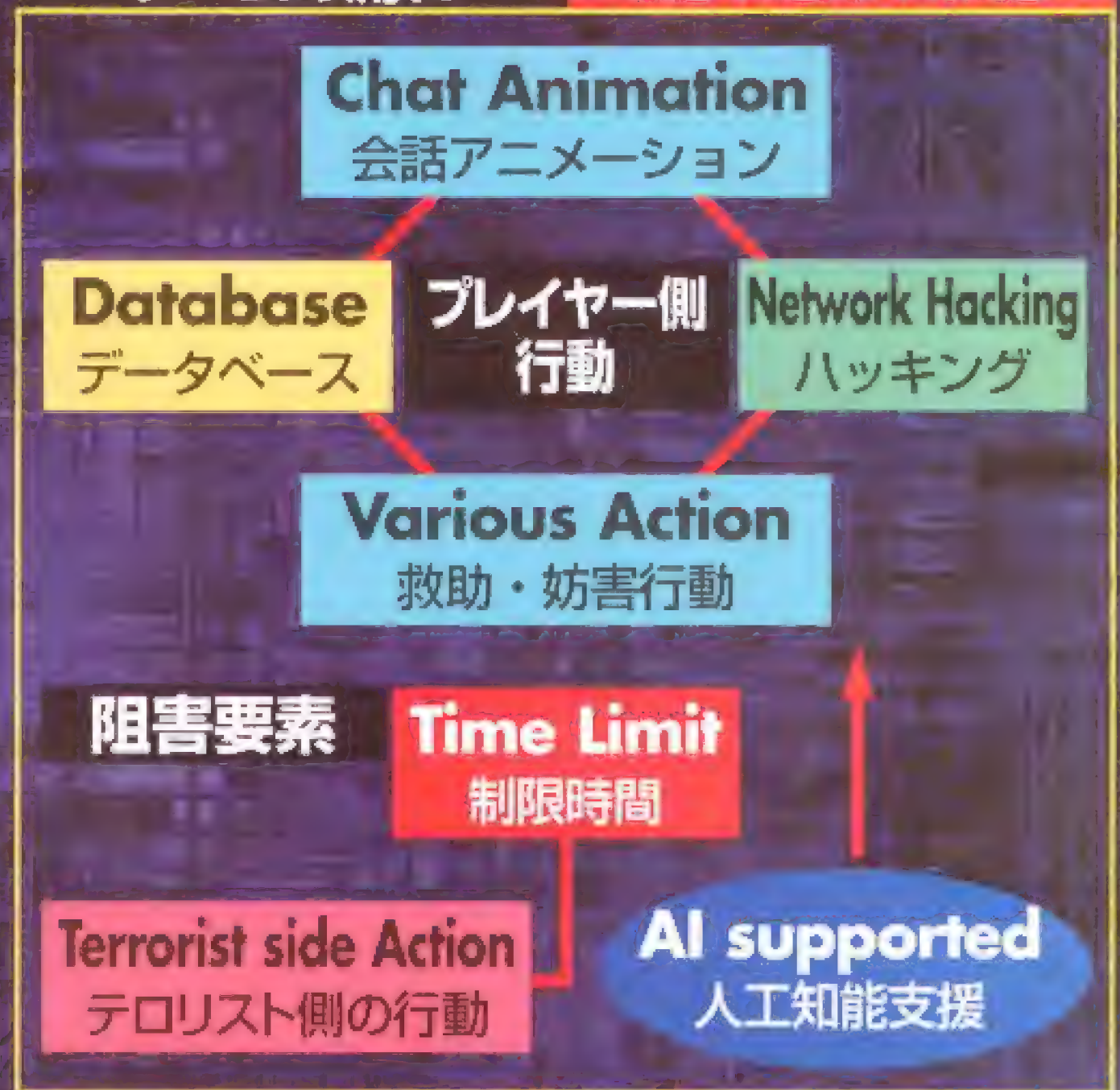
舞台

となるのは、PS版「NO.6」のエンディングにもなっている12月24日のクリスマス・イヴ。「NO.6」では、夏のリゾート地でプレイヤーと代歩たち3人が出会ってから、クリスマス・イヴに彼女たちに再会するまでの4カ月間が舞台だった。もし、そのイヴに事件が起こっていたら、というパラレルワールド的な世界が今回の舞台。「NO.6」のエンディングとしてあったかもしれない、もう1つの物語……ある日、由香からプレイヤー

のもとに、彼女の高校で行われるクリスマスパーティーの招待状が届いた。ところがパーティー当日、“ファイナルピース”を名乗る謎のテロリストグループが、由香たちの通う江珂高校のある巨大ビル「アクア・タワー」を占拠した。外部との連絡手段がない状況で、由香が非常回線でプレイヤーに助けを求めてきた! そしてプレイヤーは、由香を含む3年B組約30人の生徒たちを救うべく、アクア・タワーにハッキングを試みる……。

ゲームの流れ

ACTION RING



積極的で、おしゃべりが大好きな社交的 성격の彼女。ファミレスでのバイトに忙しいらしい。



クールで無愛想な性格だが、今回の彼女は少し素直な部分が見え隠れしているようだ。機械いじりが好きな彼女は、ストーリー上必然的に出番が多いのだ。



勝ち気だが、少し人見知りがちで、特に男性と話すのが苦手。引っ込み思案な性格は健在か?



囚われの女生徒たちを救出する 情報収集 ためにはかかせない



メイン画面

今までの「NO.6」は、“女の子との会話を楽しむ”ことに重点が置かれていたが、今作では“会話の方向性に目的を持たせる”ことでドラマ性を高め、登場キャラクターとの共同作業の楽しさ、臨場感・緊張感を演出している。ここでは会話の目的である人質救出のための手段を説明しよう。

由香ちゃん特製 サポートOS ARISA Ver. 2.0

アクア・タワーのハッキングをスムーズに進めるために、由香がプレイヤーのコンピュータのOSを書き換えた。それが、人工知能システムを搭載した、この“ARISA Ver.2.0”だ。



女性の声でサポートしてくれる。たまに人間っぽい口調になる。

遠隔操作カメラ思い出君

-Personal Auto Navigation Camera System-

1作目「NO.6」で由香が作成した遠隔操作が可能な浮遊カメラ。プレイヤーに送る、ビジュアルメール用の映像を撮影していたマシンなのだ。今回は、生徒たちの居場所やテロリストたちの動向を探るのに大活躍する。見つかって壊されたら大変だぞ。



思い出君の生徒の居場所を探る。思い出君の生徒の居場所を探る。思い出君の生徒の居場所を探る。

コンピュータウィルスナノ君

-Network Hacking-

“ナノ君”とは、他のコンピュータをハッキングするための小さなプログラムのこと。データを集めたり、タワー設備の遠隔操作を可能にする。3タイプの“ナノ君”が存在する。



コミュニケーションはコレでビジュアルフォン

-Visual Phone-



会話の手段でしかなかったビジュアルフォンが、今作では貴重な情報入手の手段になっている。会話方式は1作目と同じく、“会話ボール”によって行う。会話の中で生まれるきっかけ(ボール)を投げ返すことで、話題の方向性が決定される。今回は彼女たちの救出という目的があるので、話題選択はより重要になるぞ。

会話の選択がポイント



同時に出現するボールから1つを選択することで話が分岐。

ボールウィンドウと会話ボール



ボールと呼ばれるウィンドウの上部から、会話ボールが流れてくるので、下に流れて消える前に取得する。確保したボールを投げるタイミングは、ボールが点滅する“お知らせ機能”でわかる親切設計だ。

ニュース映像も Visual Phoneで

ゲーム中、随所に挿入される映像は、なにもビジュアルフォンや思い出君の映像だけではない。テレビ局が報道しているニュース番組も見ることができ、貴重な情報源となる。



岡野由香役

飯塚雅弓 特別インタビュー

INTERVIEW

過密スケジュールの中、快くインタビューに応じてくれた雅弓ちゃん。岡野由香役を演じての感想を聞いてきたぞ。

Mayumi Iizuka Profile

3歳の時に劇団若草に入団。4歳でテレビドラマ東芝日曜劇場「春のうらの物語」・富子役でデビュー。以来、女優として数々

のテレビ番組に出演。劇場アニメ「おもひでぽろぽろ」・ツネ子役をきっかけに声優として活動を開始。現在も多方面で活躍中。

自分の気持ちに素直な由香を見てほしいな

——前作と雰囲気はかなり違いますが、今回の由香を演じた感想を。

飯塚 由香としてのキャラクターは変わりないんですけど、まわりのシチュエーションが変わるとゲームもここまで違うんだという感じがしました。コンピュータを扱うということで、代歩や恵王よりも由香のセリフが多いし。前作はただ電話をしてお話して……という感じだったじゃないですか。今回は、会話の感じは同じなんですけど、由香が探偵のように話す部分もあって。心を開かせるのが難しいキャラだと言われていた由香ですが、彼女なり

み返したり、ゲームをプレイして思い出しました。「たらふく」の発音は間違っていましたけど(笑)。

——飯塚さん御本人と由香との共通点はありますか。

飯塚 由香はゲームオタクで機械オタクなんですけど、私は機械にはまったく疎いんですよ。ゲームだけなら負けないけど(笑)。そういった点では全然似てない。髪型も違うし、メガネも掛けてない(笑)。ただ、自分の思っていることを素直に口に出せなかったり、気付いて欲しい気持ちも自分の中で抑えて、気付いてもらえるまで待っていると、そういうところは似てるかな。

会ってなくても分かり合えている感覚の由香

——収録中のハプニングとか、そういったエピソードはありますか。

飯塚 全然(笑)。前も今回もスムーズでしたよ。音響監督さんは別の方なんですけど、前作を熱心に勉強されて、アフレコの時には2人の中で「由香」が出来上がっていたので、もう全然OKでした。あえていうなら、前作同様に機械の専門用語が多くて、早口言葉を言うような苦労はしましたけど(笑)。

——他の声優さんとのカラミの部分の収録はどんな感じでしたか。

飯塚 別録りの部分がほとんどで、あおり一緒に収録する機会はなかったんです。でも、久々に「NO.1」の3人が集まってのアフレコは、前

作の収録を思い出しました。それに、お互いのキャラを録ったあとだったのでスムーズでした。収録中は、桜井さん、岩男さんと飯塚、というよりは、代歩、恵王と由香といった感じでしたね。

——最後に、サタマガ読者へメッセージをお願いします。

飯塚 「NO.1」がサターン版になって、「3」という形で登場するのは、参加している私もすごく嬉しいし、由香がみなさんと事件を解決していくというのとっても楽しみです。私と由香の距離は「友達として知り合ってから付き合いが長い」という、出会ってなくてもなんとなく分かり合えているという感覚でいいので、みなさんもそんな感覚でプレイしてもらえると嬉しいです。

——ありがとうございました。



さーがめいさーのプレゼント♡

超多忙な彼女にお願いして、サタマガ読者のためにサインを書いてもらったぞ！ 欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「NO.1 3 飯塚雅弓サイン色紙プレゼント」係まで送ってね。

3名様にサイン色紙



に自分の気持ちを表しているところもありました。「自分がしゃがんで、みんなを助けなきゃ」という部分と、「やっぱり、1人じゃダメだから、あなたを頼りにしてるのよ」みたいな、いろんな思いが混ざった、由香を表現できたんじゃないかなと思っています。

——由香というキャラクターに対して、どんな姿勢で演技に臨みましたか。

飯塚 前作の収録からだいぶ時間が経ってますし、私の中で由香を演じていた感覚を忘れていた部分があって、前作の台本を読



Discography

1st ALBUM「かたおもい」

●発売元:PIONEER LDC ●PICA-1148
●'97.8.27発売 ●3059円(税込)



日常の飯塚雅弓、ありのままの飯塚雅弓を表現しようというコンセプトのもとに作られた1stアルバム。20歳の彼女のありのままの姿が収められている作品。

2nd ALBUM「ミントと口笛」

●発売元:PIONEER LDC ●PICA-1180
●'98.9.23発売予定 ●3059円(税込)



1stアルバムのコンセプトを残しつつ、さらに飯塚雅弓を掘り下げようと作られた作品。ご本人は、日頃彼女が1番大切にしている人との出会いを詩にした「Destiny」が気に入りのこと。

1st写真集 Voice of 飯塚雅弓 rhythm(リズム)

●発売元:徳間書店 ●A4判変型100P
●'98.8.27発売 ●2000円(税込)

沖縄ロケで撮影した湯り下ろしフォトで、彼女の魅力が満載の写真集。ロングインタビューや1日密着取材、etc...を収録。



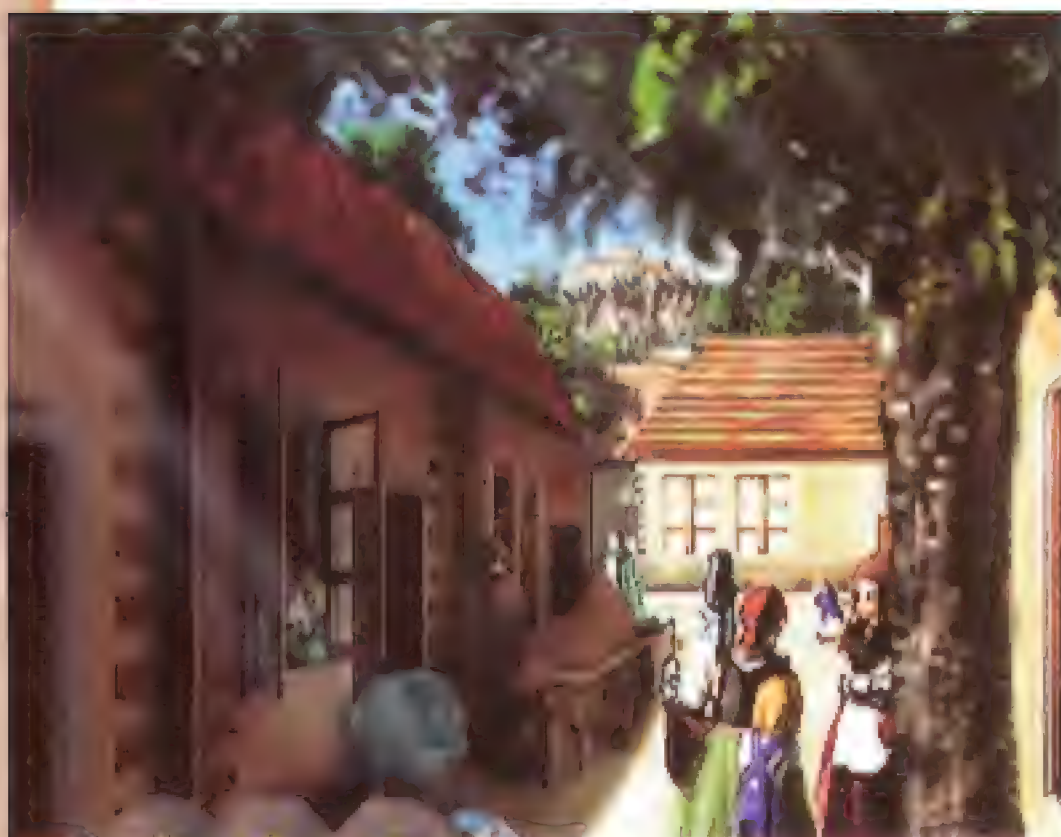
新たななる光と闇の戦い

ゾラリア国の王子・エイオスとその従兄の大公・マクダフは自らを鍛え、試すためビーグル国にある学芸の都・ミルバに留学していた

ある日、マケオニア国がオークによる侵略の危機にさらされているという噂が2人の耳に飛び込んでくる

マケオニアはゾラリアの隣国であり、幼なじみかつエイオスの婚約者でもある王女・マリアの住む地。2人は正確な情報がわからないまま、急いで帰国の途につくことにする

ミルバを出てしばらくすると、ならず者たちが2人を取り囲んでくる。はじめはオーク軍侵攻に便乗した金目当ての盗賊と思われたが、次の瞬間、リーダーらしき者の口から意外すぎる言葉が発せられる。なんと彼らが狙うのは、他でもないエイオス、マクダフ2人の命だというのだ――



特報
SPECIAL REPORT

- NECインターチャネル
- 戦闘シミュレーション
- 発売日未定
- 6,800円

シリーズ最新作堂々登場!

漆黒の闇の支配下に落ちる危機に瀕していたウルフレンド大陸を救った、不死の力を持つ7人の神々と、死すべき9つの種族によって彩られる戦いの詩。光と闇が交錯する歴史は、終焉を知らず、果てしなく続いていく――

1988年に生まれたカードゲーム以来、コンシューマーゲームをはじめとして、様々なメディアへ進出、数多くの歴史を綴ってきた「モンスターメーカー」。そして今、サターン上で語られる新た

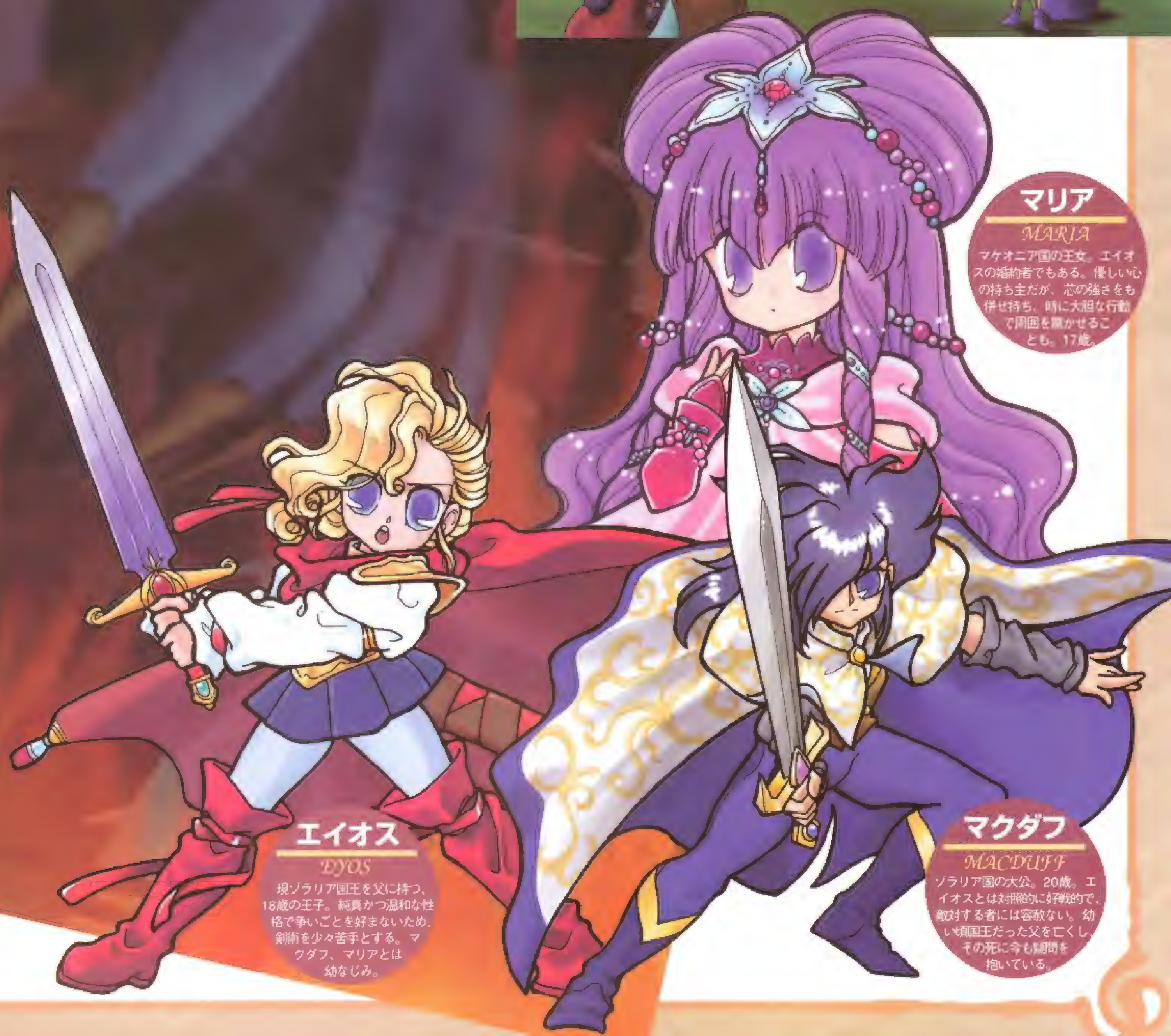
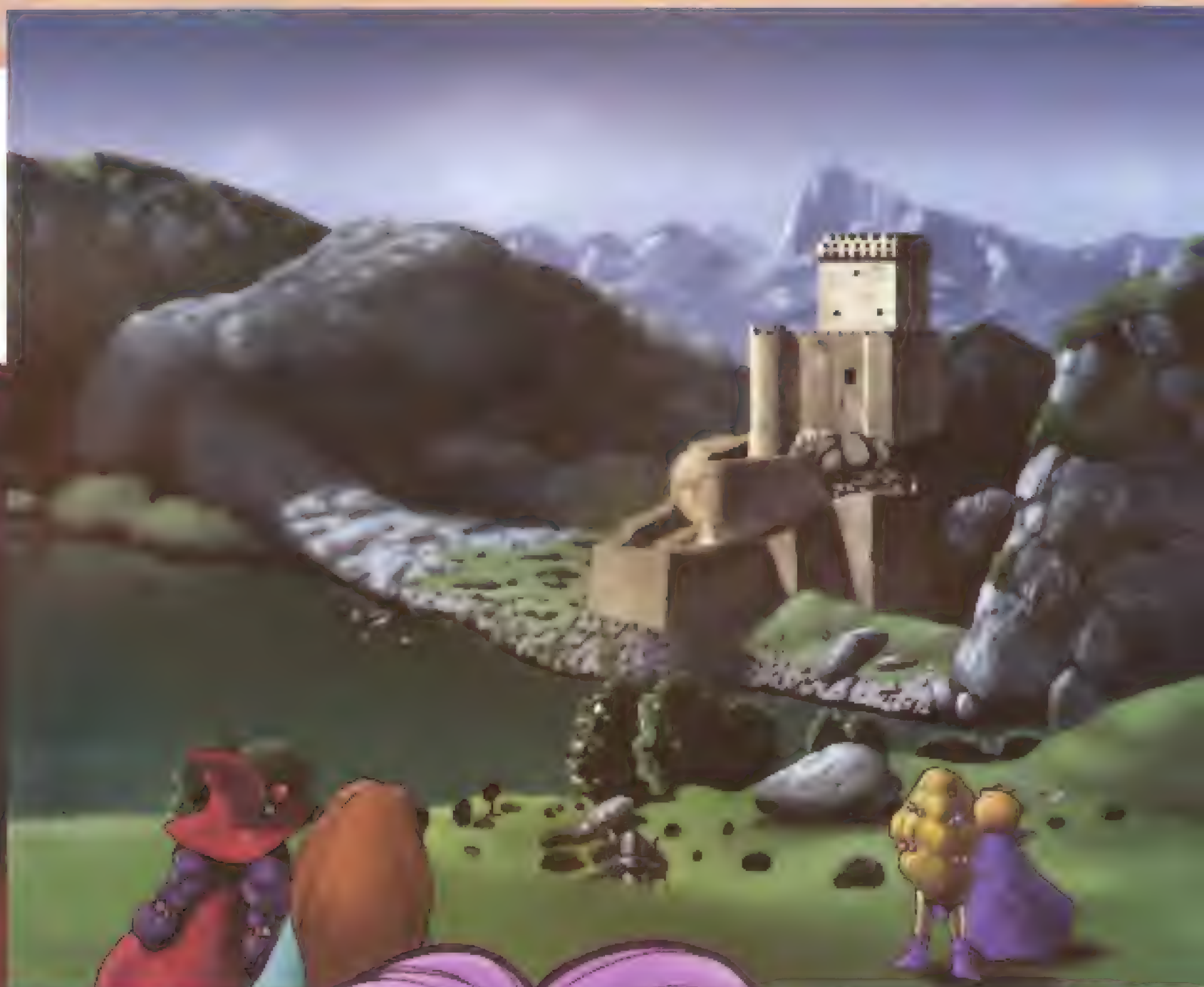
な歴史「ホーリーダガー」が、ついにそのバールをゆっくりと脱ぎはじめた。

叙事詩の中心ともいえるウルフレンドを舞台に繰り広げられる物語、戦略的かつ魅力的なシステムなどなど……。今回はまず新着情報の数々から、見所、遊び所満載になるであろう本作の大まかな雰囲気を感じとっていただこう。

作品発表より、約2年と8カ月。長き沈黙の理由は確かな証拠を持ってして、今、あなたの前で明かされる……。



PCエンジンやスーパーファミコン他で発表された作品はすべてロールプレイングだが、今回は3Dフィールドを用いた戦闘シミュレーション。



マリア

MARIA

マケオニア国の王女。エイオスの婚約者でもある。優しい心の持ち主だが、芯の強さをも併せ持ち、時に大胆な行動で周囲を驚かせることも。17歳。

エイオス

EYOS

現ソラリア国王を父に持つ、18歳の王子。純真かつ温和な性格で争いごとを好まないため、剣術を少々苦手とする。マクダフ、マリアとは幼なじみ。

マクダフ

MACDUFF

ソラリア国の大公。20歳。エイオスとは対照的に好戦的で、敵対する者には容赦ない。幼い頃国王だった父を亡くし、その死に今も疑問を抱いている。

無限の可能性を秘める タクティカルバトル

壮大なサーガを築き上げる礎石となった従来のジャンルをあえて捨て、新たな挑戦を試みる。いったい、「モンスターメーカー」はどんな進化を遂げるのだろうか？——キーワードは“無限の可能性”……か。

世界を形造るものすべて、皆の力となる

立体的演出が生む多彩な戦術

このほど公開された画面写真において、一番の注目の的になると思われるのが、シリーズ初の3Dフィールド。見る人によっては「また1つの作品が、3Dへ変化を遂げたか……」などと画一的解釈をするかもしれない。しかし、これはいうなれば“必然ゆえの採用”だ。

高所から岩などを落とす。飛び道具を所持するユニットを高い場所に置いて間接攻撃を仕掛ける。ギミックを利用して敵を退ける。立体的演出は単に時代の奔流に沿ったものではなく、これら多彩な戦略を可能にするためデザ

インされたものなのである。ちなみに、森や洞窟など見通しのきかないマップでは、味方のキャラクターが回り込まないと確認できないなど、3D演出を生かした着想はまだあるらしい。

また、同じく地形に関していえば、「地形の変化を使った攻撃が可能」という点にも注目。つまり本来相手に直接放つ火炎魔法を、例えば森にかけ、さらに疾風魔法を用いて火の手を敵へ向け、通常の数倍もの効果を狙う……といったことも考えられるわけだ。

目の前にいる相手とただ闇雲に戦うのではなく、“そこにあるもの”をうまく活用して戦う。いかがだろう。考えるだけでも心が高揚してこないか？

船上

設定原画より。3艘の船が浮かんでいるのは、もちろん海。海＝水なのだから、言い換えればフィールド上には大量の水が存在するという。よって、海を氷結魔法で凍らせて、新たな武器として使うこともできそうだが……？ ファンタジーの世界観を存分に活用した戦術に、ぜひとも期待したいところ。

斜面

街の一角。こういった斜面では、画面左下に見えるゴミバケツなどを“落とす”のではなく、“転がす”ことで敵にダメージを与えることも考えられる。また、世の法則に従えば、高い位置から攻撃する方が相手に与えるダメージが大きくなる、といったこともありえそう。



橋

まずは動力源を占有し、上手に橋を動かしながら敵の部隊を分断して、細かく倒していくといった作戦をとるのが無難か。素早く戦術を練り、実行に移すのは常に大切なことだが、こういった大仕掛けのギミックが存在するフィールドではなおさらだろう。頭をフル回転させるべし。



エルサイス

ELCYTH

勇敢な反面、竖琴を奏でるといった繊細な顔も持つ。また、自然の木々や草花たちとお互いの心を通わせ、さらには彼らの力を借りることもできる。

ロリエーン

LOLLIEANE

“美少女”を自称するが、長寿のエルフ族であるため、実際の年齢は不明。好奇心旺盛で何でも首をつっこむため、トラブルを招くこともしばしば。

シリーズおなじみの仲間たち

歴代のシリーズで活躍したおなじみのキャラクターたちも旅立ち、あるいは旅の途中からエイオスたちと共に戦ってくれる。きっと既存の作品とは、また違った魅力を見せてくれるだろう。なおここに並べたルフィーア、エルサイス、ディアーネ、ロリエーン、ヴィジュナス、ミリエヌの6人はその一部。

POINT 自由な視点切り換えがもたらすもの

カメラワークはシステム側で自動的に制御するのではなく、プレイヤーが随時自由に切り換えられるようになっているため、高い臨場感が味わえると同時に、より能動的にフィールド上の探索——未知のアイテムの発掘や意外な抜け道の発見などを行える様子。なお、立体的に構築されたフィールドを駆けめぐるキャラクターのパターンは360度全方向用意されているので、スムーズかつ違和感のない切り換えが可能だぞ。

前

これらは計りつた方向からカメラを向けた画面写真。建物の裏や岩場の影にかくれた相手を先に確認、そして別個敵を敵の背後に回らせて奇襲をかける。などの戦術にも期待が持てる。

左

右

後



変幻自在、千差万別の攻撃ができる

行動フレーム入力システム

各キャラクターの行動回数を1チャンスに1回と決定づけず、それぞれのパラメータにある素早さの値の大きさに応じて、複数回の行動を可能にする「行動フレーム入力システム」を採用。素早いキャラクターほど、重複の攻撃やヒットアンドウェイなどに代表される多彩な攻めを展開することができ、ユニットと行動の組み合わせ次第では変幻自在、また他人とはまったく違った戦法を編み出せるようになるはずだ。ただし、無論相手側にもまったく同じ

ことがいえるので、それをうまく計算に入れた上で戦えば、より有利な展開が期待できるが、逆に何も考えていないと手痛い目にあうだろう。



なお、実際のコマンド入力の流れは、行動の選択→目標の指定→実行と、きわめてオーソドックスなものようだ。ちなみにこれはロリエーンがオークシーフにヒットアンドウェイを仕掛けた連続写真。

ルフィーア

LUFIERA

ヴィシュナスの妹で、修業中の魔術師。潜在能力は姉をも凌ぐが、本人は気づいていない。引っ込み思案だが、友のため一生懸命になる健気な性格。

ディアーネ

DIANNE

正義感にあふれ、前向きで明るい性格だが、怒らせると手がつけられないといった困った面もある。彼女の出生には秘密がありそうだ。

ヴィシュナス

VISHNUS

生まれつき盲目ながら、自らに備わる強い魔力と予知能力で高名な占い師として名を馳せる。上品で優しく、人々を安心させる不思議な魅力を持つ。

ミリエーヌ

MILLIENNE

本来は家族思いの優しい少女だが、今は戦士として日々を生きる。ちなみに、身にまとう戦士らしからぬ衣装は、踊り子をしていた姉のものとか。



POINT

イベントもあり

ストーリーは主に、会話画面を使用したイベントパートで語られていく。戦闘に突入する前はもちろん、戦闘中に発生するものもあるようだ。余談だが、会話画面には九月姫氏のイラストを使用。大地に位置するユニットたちも、シリーズ独特の“温かみ”を十分失っていないが、やはり氏のイラストあってこそその「モンスターメーカー」だろう。

会話画面を使ったイベントがあくまで、例外的にフイールドにそのままだけのものもあるようだ。



魔法&モンスター

魔法は写真のようにアニメーションする、モンスターは数体の原画が公開……と、魔法およびモンスターについて現在判明している事実はこれだけ。モンスター召喚（魔法でモンスターを仲間にし、呼び出す）、モンスターメイク（仲間にしたモンスターをより強力なものに作りかえる）などを過去の作品で生み出しているだけに、様々期待したいところだが……？



映画もいいけどサターンもね!

特報
SPECIAL
REPORT

機動戦艦ナデシコ™

The blank of 3 years FIVE LOVE

熱血恋愛ノベルを
みんなでやろう!

- セガ
- 9月23日発売予定
- 6,800円
- 1人プレイ用
- アドベンチャー
- CD-ROM2枚組
- 全年齢推奨

劇場版が公開中で、ノリにノリまくってる「ナデシコ」! サターン版の発売日も、いよいよあと1ヵ月と迫った!! 今回は、ドキドキの恋愛要素を詳しく公開しちゃおう!

「サウンドノベル」というゲーム内容に、「なんで?」と思った人も多いだろう。しかし、内容が明かされるにつれて、単なる読み物ではないゲーム性が見えてきた。

ストーリーも、ゲーム用の番外編ということではなく、ナデシコのTV版、劇場版とリンクする部分があるようだ。今回紹介するゲーム用のメインイラストにも、ゲームの全貌を知るヒントがある?

確かに、ナデシコには萌クー人しかいないし、萌クが萌えなければ萌にもならないかもしれない。



大人っぽい口をきくわりには、子供っぽいコテコテの服を着るルリルリ。作画もがんばってます。

隆長スタイルの
ルリルリにも注目!?

ゲーム用イラストのルリちゃんは、TV版と劇場版の中間といった雰囲気。でも、着てる服は、劇場版のもののようなけど?

さらにナデシコは、劇場版と同じB艦に、イツキは重要キャラ?

ただの読み物じゃない！熱血恋愛要素とは？

ナデシコといえば、やたら女性キャラが多いアニメということまで有名だ。プレイヤーは、そのナデシコの世界に記憶喪失の状態で迷い込むということで、なにが起きないはずがない？

今回は、ゲームのなかで練り上げられる恋愛シミュレーション的な要素を、詳しく紹介しよう。

人格マトリックスシステムで彼女に近づけ！

まずは基本となる「人格マトリックス」。これは、アドベンチャー的に進むシナリオのなかで、どの選択肢を選ぶかで自分の性格が変化していくというもの。

各女性には好みの男性のタイプがあり、プレイヤーがその女性の守備範囲に入ると、ラブラブな展開が……？ さらに、シナリオ自体の変化にも影響を与えるようだ。

フィーリングデータ画面でチェック！



各キャラクターとの現在の相性は、このフィーリングデータ画面でチェックできる。お目当ての女の子を目指してプレイしよう。

人格マトリックス画面



自分の性格

この黄色いポイントが、現在の自分の人格。選択肢で変化していく。

女性たちの好み

女性から見た男性の好みのゾーン。この位置も、選択肢で変わる場合がある。

「ほんと、ほんと。あたしなんか、今年のコスミケ、せっかくブースが取れたのに〜」



ヒカルはもちろん、リョーコ、イズミのパイロット3人組は健在。ヒカルは同僚経験アリ……。



この黄色いポイントが、現在の自分の人格。選択肢で変化していく。

最初の状態。行動的でややユリカの父コウイチロウは、冷静という位置にポイント。見るとおれ熱血系の重人があるのがわかる。それに共感しちゃうと……。

熱視線タイムで彼女のハートをゲット!?

ゲームが進んでいくと、女性との会話中に「熱視線タイム」というイベントが発生することがある。これは女性をじっと見つめることで、より親密な関係になるためのものだ。見つめる場所とその強さで、女性の気持ちが変わっていく。

でも女性によって傾向が違うから、視線の位置は要注意だ。あまり見つめすぎてもダメという場合もあるので、相手の性格を読もう。



エリナとの会話中に「熱視線タイム」に突入！視線カーソルで見つめる場所を決めて、あとはボタン連打！

イベント後、エリナの行動に変化が？これで一気にラブラブモードに突入か？

「ちょっと……見つめないでよ……」

あのエリナもこれでメロメロ!?

このイベントは、一定時間内に自分の熱い視線を相手に送りラブラブにさせるという、おバかなイベントです。!



それ以外……。このイベントは、自分の好きな場所を指差して、自分の好きなように振舞うという、おバかなイベントです。!



システムの説明は、ルリおねいさんとユリカうさぎがやってくれる。いや、本当におバかなイベントなんだけどねえ……。

TVシリーズの補完もしちゃう？

さてさて、恋愛要素ばかりでおちらけた内容なのかというと、そうでもない。TVシリーズの最終回でまるっきり解決しなかった火星遺跡でもらったプレートや、アキとユ

リカのその後についても触れられるらしい？

劇場版でさらに謎を残してしまった感もあるが、とりあえずはTVシリーズのその後がわかりそう。

プレートの謎もわかる？



「これが何らかの記録媒体であることはまず間違いないのです。その再生方法となると……」



光の戦いに参戦せよ!

第1戦闘は船のせまい甲板上で起こる。前のシナリオで強敵だったベガス邪教僧も、この戦いからすでに登場している。



なんて失礼なヤツらでしょう・・・簡単に片づけられるか試してみたら!

第2戦闘ではテストニア港はずれの荷置き場が舞台となる。写真の木箱の上にはのぼれず、また、敵がこちらの射撃範囲まで降りてこないと手を出することができない。戦術センスが試される戦闘となる。

2つの顔をもつ神父 スカラー

デストニアの町の教会で、ジュリアンたちが出会う神父。帝国の差別社会に反抗する地下組織、レジスタンスのリーダーでもある。猿人の血を引く彼は、元はグランタックやブレスビィらと学を競った兵学者だった。有能な3人のなかでもとくに秀でて将来も約束されていたスカラーだが、城に勤めるうち、帝国の差別社会に疑問を抱きはじめる。やがて彼は社会の改革のために兵学を捨て、エルベセムで神父としての教育を受けるのだった。レジスタンス活動で帝国の差別社会を批判し、腐敗政治の実態を暴露することによって、民衆が自覚と自主性をもつことを願っている。

第1章 「デストニアを襲う影」

強大な軍事力を誇る帝国、デストニアの首都が危機に瀕していた。首都を襲撃したのが古代超人類ヒュードルの飛行兵器だと聞いたジュリアンは、エルベセムの神子グラシアとともに帝国へとおもむく。航海中、船上でさまざまな想いを語りあう一行。そんな彼らを不意に敵が襲ってきた。海を見張っていた邪教僧だ。戦闘後、敵は「皇帝もベセムの杖と神子を狙っているぞ」と不穏な言葉を残して果てるが、それでも、ヒュードルを倒すという一行の目的は揺るがなかった。

……やがて陸地が見えてきた。港のはずれで再び邪教僧の待ち伏せに遭うも、敵が彼らを甘くみたおかげで勝利。一行は町に足を踏み入れる。そこでは、城を守るために町を見捨てた帝国兵のかわりに、人々を守るため、レジスタンスが戦っていた。町の人々から、神父が一行に会いたがっていると聞いたジュリアンたちは教会に向かう。はたして教会では神父と数人の人々が彼らを出迎えた。「待っていたよ」神父は言った。

神子グラシアとベセムの杖

強大な正の力を放つベセムの杖は、真の超人類ヒュードルが最も恐れる武器でもある。扱えるのはイノベータの血を引く者だけで、現在は神子グラシアが所持。杖と神子とを狙い、ヒュードルを信奉するブルザム教や、力を欲する帝国が暗躍している。



ベセムの杖の武器魔法シャイニング。MPは最低8必要だが、残ったMPもすべて消費してしまう。非常に強力で、使う残りMPが多いほど威力も強くなる。

シナリオ1から生まれたいくつもの流れが響きあい、絡みあって大きな物語へと収束していく。共和国を旅したシナリオ1、帝国側の視点から描かれたシナリオ2。そして最後のシナリオで開かれるのは、新たなる光の伝説。

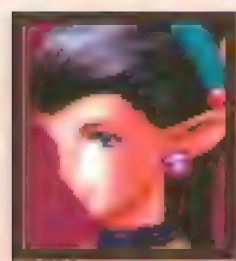
- セガ
- 9月23日発売
- 4,800円
- シミュレーションRPG
- 1人プレイ専用
- 全年齢推奨

特報
SPECIAL REPORT
完成度 **100%**

SHINING FORCE シナリオ3 水壁の邪神宮

シャイニング・フォースIII 水壁の邪神宮

待ち受けるのは どんな未来か—— シンクロシティ

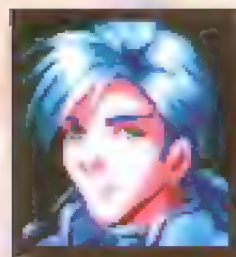


ステラの生死

シナリオ2の行動で
共和国軍のステラを

殺した

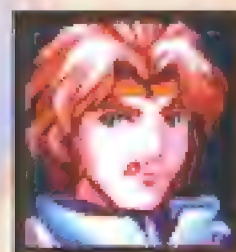
助けた



プロフォンドの行動

共和国へ直行する。エキュアルとも出会わない。

メディオンを追って聖地へ。エキュアルと会い連れ帰る。

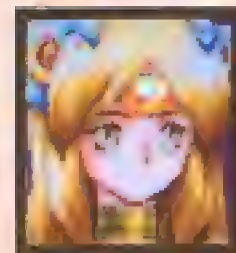


シナリオ3でエキュアルが初期メンバーに!

エキュアルが初期メンバーにならない。



攻撃力の高い將軍。レイピア、ナイフ、メイスが装備可でアンチドウルLv1所持。



最初の町で王女が仲間にならない。

ある行動が別の行動に影響をあたえる本作のシンクロシティ・ストーリーでは、自分の選んだ行動が未来を大きく変化させる。例えばシナリオ2でのステラの生死。これは、エキュアルの動向ばかりか、以後の仲間編成にまで影響する。左に示したように、最初の町でイザベラが仲間に入るかどうかにも関わってくるのだ。攻撃力のエキュアルと補佐魔法のイザベラ。どちらが仲間になるかによって、序盤の戦い方も大きく変わるだろう。同じくステラの生死によって行動が変わる、プロフォンドの今後にも注目したいところだ。



エキュアルが仲間でない場合、最初の船上戦闘と港での第2戦闘を4ユニットで戦うことになるのだ。



待っていて下さい。メリンダおばあさんがヤツらに占領される前に……必ず おばあ様を助けにまいりますわ。

杖系武器を装備するプリンセス。ヒールLv3やアンチドウルLv2、サポートなど補助魔法を使う。

最初の町で王女が仲間になる。

EVENT

物語が終局へと向かうシナリオ3では、すでに紹介したワルクューレの登場のように、各イベントシーンにも今まで以上に力が入られている。物語の本筋以外のちょっとしたイベントも、演出や発生条件に工夫が凝らされており、町中で起こしたイベントが、後でさらなるイベントにつながる、といった連鎖的な仕掛けも用意されている。



デストニアの町中にある合衆軍工廠。ここで、デストニア兵が助かるこのイベントを起こしていると……?

決まってるだろ お城に……デストニア城に行くんだよ!

SYSTEM

便利な機能の満載された「フォースⅢ」に、さらなるシステムが加わった。まずはカーソル移動の高速化。移動可能なユニットに合わせ、戦闘マップの上を次々と移動していく円形カーソル。それが本作では、遠距離に飛ぶほどスピードアップし、近距離に飛ぶ時と同じ速さで移動してくれるのだ。また、前作までのコンプリートデータを継承できる本シリーズだが、本作ではシナリオ2だけでなくシナリオ1のコンプリートデータも直接引き継げるようになった。もちろん「1」から直接データを継承した場合、「2」の行動内容はあらかじめ決められたデフォルトのものとなる。「1」→「2」→「3」、「1」→「3」、「2」→「3」、「3」オンリー、さらにプレミアムディスクを使用すれば自由に物語を選ぶことも可能なシナリオ3。自分が選ばなかった道の結末は——?。その「if」の世界を知りたいければ、また異なる道を選ぶことも可能だ。

どの道を選ぶかは自由。
その瞬間から物語は始まる。



天翔ける女騎士

オネステイ

帝国戦艦シーゲイト号に所属する、先乗り調査員 艦長であるレリアンス將軍の下につき、將軍が行動するための判断材料となる各種情報を収集、分析する。的確な情報収集能力と女性ならではの繊細な分析能力で、レリアンスから絶大な信頼を得ている。また、空中を翔ける「ベガサズナイト」の彼女は、飛行兵としても貴重な人材。シナリオ2ではドミニオン皇帝の親書を携え、帝国中央にいるマジステイ王子の元に向かった彼女だが、その後、ジュリアン軍にとっても重要な役割を果たしてくれることになる。

MONSTER FILE

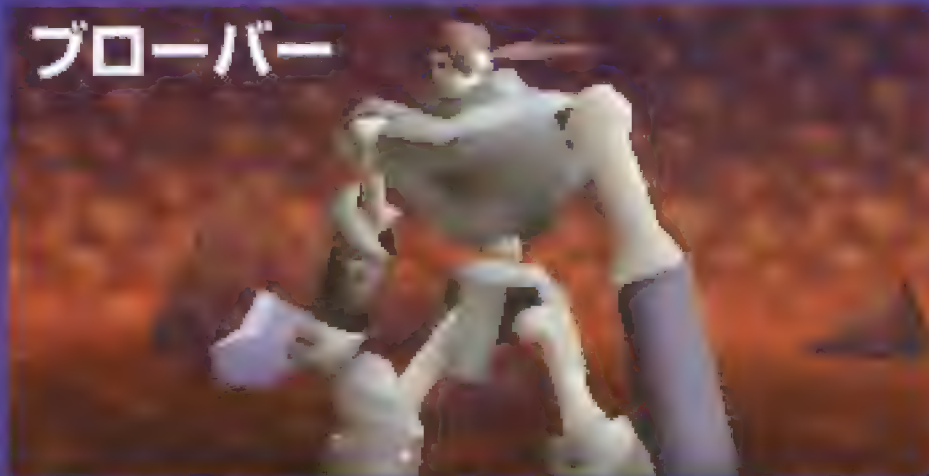
新たな敵が多数出現するシナリオ3。一部ではあるが、その姿や攻撃方法を、旅立ちの前に確認しておこう。

キラーフィッシュ



魚のアンデッドモンスター。水に生息するモンスターだが、地をはうヘルムクラブと異なり、宙を浮遊しながら、鋭い牙で人々を襲う。

ブローバー



アンデッド系のモンスター。巨体から繰り出すアックスの破壊力は強大だ。左手には超巨武器のシェルも装備しており、注意が必要。

全軍に指令——戦闘配備で待機せよ

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

攻略指令書

特報
SPECIAL
REPORT

- バンダイ
- 10月1日発売 ●2,800円
- ボーナスデータディスク
- 1人プレイのみ ●全年齢推奨

今年春に発売され、今なお「ガンダム」ファンを熱狂させ続ける戦略級シミュレーション「ギレンの野望」。この作品を200%遊び尽くすためのデータディスクがこの秋発売される。原作ファン、シミュレーションファンともに秋の夜長に照準を合わせ、戦闘配備のまま待機せよ!

このデータディスクのすべてを楽しむには「機動戦士ガンダム ギレンの野望」のソフトが必要だ。ここでは「ギレンの野望」を御存知でない読者のために、その概要を紹介しておこう。

「ギレンの野望」は、「機動戦士ガンダム」で描かれる“一年戦争”を背景に展開するウォーシミュレーションである。プレイヤーは地球連邦軍大将レビル、もしくはジオン公国軍総帥ギレンとなり自軍を勝利へと導かなくてはならない。

また、従来のシミュレーションでもおなじみとなっているユニットの“生産”や“移動”といった戦術以外に、諜報部への資金投資や新兵器開発プランの承認、兵員の人事などの戦略が求められるところも大きな特徴となっている。

さらに、これまでテレビやビデオで映像化されることのなかった“ルウム戦役”などのファン心理のツボを心得た描き下ろしアニメーションが挿入されるところも見逃せないポイントと言える。

ギレンの野望とは

一年戦争の“if”をシミュレートした、戦略級シミュレーション



ガンダムやザクはもちろん、OVAシリーズやサターン版「ガンダム外伝」の機体までもが自らの編成で戦う! 『機動戦士ガンダム ギレンの野望』は、バンダイより6,800円で大好評発売中。

ついにスタート

ガンダム・ビッグバンプロジェクト

「機動戦士ガンダム」誕生から、来年でちょうど20年。それを記念して「ガンダム・ビッグバンプロジェクト」という計画が進行中だ。「機動戦士ガンダム」のLDボックス発売を皮切りに、ハリウッドのCG技術を生かした「G-SAVIOUR」や、来年放映予定の「新テレビシリーズ」など、今年も目が離せない……!!



8月1日に開催された「ガンダム・ビッグバン宣言」イベント。熱い1年の始まりだー。

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1998

※このソフトを使用するためには「機動戦士ガンダム ギレンの野望」が必要です

For Beginner

このデータディスクを使うことで遊べるゲームモードの1つが、ゲーム開始時からすべての兵器の生産が可能となっているモードだ。兵器開発が終了しなければ生産ができなかった「ギレンの野望」よりも戦術に集中できるモードと言えるだろう。

最初から高性能機の生産が可能

自由な戦闘で敵軍を圧倒せよ

このモードでは、本編で兵器開発に回していた資金も兵器生産に回すことができる。兵器の開発プランに頭を悩ませていたプレイヤーは、このモードで純粋な“戦術”を楽しむことができるだろう。

当然、敵も強力な兵器を投入してくるため、本編のプレイよりも派手な戦争となることは間違いない。地上戦／宇宙戦ともに序盤から気の抜けない展開が期待できそうだ。



本編で、資金のやりくりが苦手だった無精者(?)も安心のモードだ。

For Expert

本編が簡単すぎるというディープなシミュレーションファンは、敵の初期配置兵器が増えていたり、敵の資金／資源が増加しているデータでプ

レイしたりすることも可能だ。

本編を特定のルートでクリアしなければ遊べない第3勢力でのプレイも最初から選択できるようになる。

より強化された敵部隊との攻防

ティターンズ、正統ジオン、ネオジオンでのプレイを最初から選択できる。本編でこれをやるのは、相当な時間が必要だっただけに嬉しい。

さらなる手応えがほしい人にオススメ

本編で楽勝できるほどの優秀な指令官でも、膨大な資金／資源を持ったジオンや、それによるビッグザムの大群に出会ったら苦戦は免れないだろう。このデー

タディスクはそんなハードなプレイも可能にしてくれる。

ジオンが膨大な資源を手に入れたなら、その悪夢が実現した……!!



ビッグザムの大隊がルナ2に迫る。膨大な資源を得たジオンは、これほどの戦術も展開するのか!?



For Mania

原作の熱狂的なファンがもっとも嬉しいであろうボーナスデータがこれ。なんと原作で発生した戦闘を、劇中の戦闘配備と同じユニット配置でプレイすることができるのだ。

当然、オデッサ作戦には連邦製のモビルスーツはほとんど参加していないし、ソロモン攻略戦ではドズルのビッグザムが出撃してくる。



実際のオデッサ作戦と同じく、61式戦車主力の戦闘配置。

果たして君は、レビルやギレンが実際に指揮した戦局で勝利をおさめることができるのだろうか……?

原作中の戦局をデータ上で完全再現

自らの手配で「あの」戦局を突破

左の写真を見て、マチルダの乗るミデアに感動してしまったり、コアブースターのパイロットがスレッガーだと解ってしまったりするマニアな人にオススメのモードがこれ。

君はレビルを、ギレンを越えることができるだろうか?



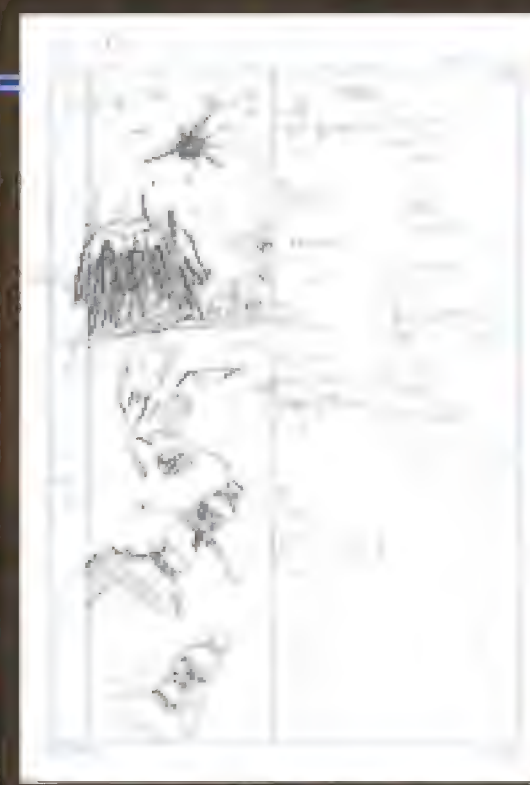
ソロモン攻略戦にはやはりビッグザムが。もちろん、スレッガー搭乗のコアブースターの機影も見える。

Database

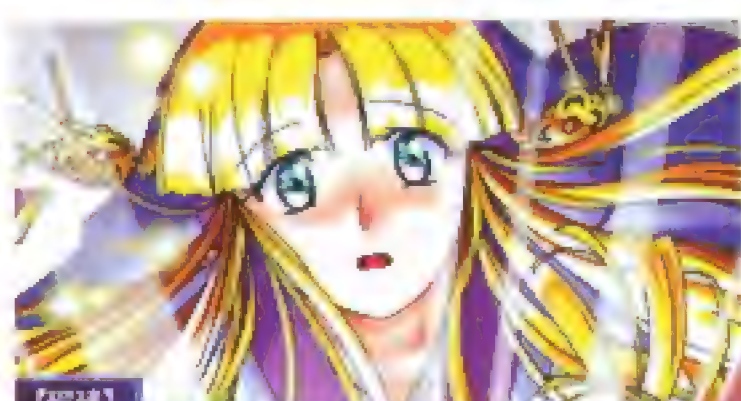
このソフトには、上に挙げたボーナスデータの他に、本編で使用されたムービーなどがおさめられている。「ギレンの野望」のアニメーションは、これまで映像化されることのなかった一年戦争初期の戦いなどを描いたものからOVAシリーズのキャラまでもが登場する完全描き下ろし。ファンならば一度は見ておかなくてはならない映像と言えるだろう。同時に「ガンダム」世界の用語解説も収録。



アニメーションを完全収録



絵コンテ集



【瑠璃】
「あら、……結構ですけど」



科学を信奉する少年と
記憶をなくした
“雪女”との



ちょっと奇妙な同居生活!?

格安の家賃にひかれ、幽霊が出るというウワサの部屋に入居を決めた主人公。ところがその部屋にいたのは、幽霊ではなく雪女だった?

本作は瑠璃と名乗る雪女と主人公との奇妙な同居生活を中心に描かれる恋愛アドベンチャー。サターン版は大幅なイベントの改編やグラフィックの追加など、元の作品をプレイしたユーザーにも楽しい要素が多数盛り込まれている。声優の熱演にも期待したい。

雪の瑠璃色

るりいろのゆき

世間知らずでちょっと抜けたところのある雪女、瑠璃。主人公が封印を解き放ったために彼女との同居生活が始まるのだか……。外見は普通の女の子と変わりなしか(笑)。

55%
完成度

- キッド
- 今冬発売予定●6,800円
- 恋愛アドベンチャー
- 18歳以上推奨

ここで瑠璃ちゃんのメモが出てきたので見てみましょう。1年
齢不詳。②和服で、髪はキンバツ! しかも雪女!! ③体温が低い
ために抱くことができない。④好きな食べ物は「アイスクリー
ム」。得意料理は「アイスクリーム弁当」や「冷や奴弁当」(笑)。



聖 彩乃



Spring

幼少のころから兄弟のように接してきた主人公と彩乃。父親を持たない彩乃は主人公の父性を意識し、想いを寄せていく。離れ離れになるその日に、彩乃は主人公に告白しようとするが……

空木 悠



Summer

幼い頃に母を亡くした主人公。隣に住む幼なじみの悠はいろいろと彼の世話を焼いていたが、そのために両想いにも関わらず進展はさっぱり。しかし旅行中、2人はペンションに置き去りにされ……



スケベな悪ガキ男子を代表する主人公と、女子生徒のリーダー的存在である希来。日頃から張り合う2人だが、この秋の体育祭でとうとう雌雄を決する時がきた。2人の結末はいかに？

Autumn



天堂希来



Winter

不治の病をわずらう鈴音。彼女の姉、美世と主人公は恋人であったが、事故によって彼女は他界。美世の死後、鈴音の存在を知った主人公は彼女の世話を焼けるが……

柊 鈴音



Shion

完成度 **70%**

- キッド
- 今冬発売予定●6,800円
- 恋愛アドベンチャー
- 18歳以上推奨

メーカーから一言

四季折々の恋愛オムニバスドラマ「シーズン」がいよいよ発売されます。春夏秋冬、各季節ごとに胸がキュンとなるような物語で形成されています。時には悩み苦しみ、時にはバカ騒ぎをしたり、時には切なく……。冬の発売を楽しみにしていただいね。

四季それぞれの物語を楽しむオムニバス形式の恋愛ドラマ!

本作はタイトルが示すとおり、四季を通じて物語が展開する恋愛アドベンチャー。シチュエーションの異なる4つのドラマが織り成される。システムにちょっとした仕掛けが施されており、1回目の物語を楽しんだら、以降のプレイではマルチシナリオとなるのが特徴となっている。もちろん、ヒロイン以外の女の子との物語も楽しめる。PCからの移植だが、新要素は盛りだくさんだ。



瑞穂：ふふふふふ…プレイボーイのあなたも鈴音ちゃんには形無しね。

ヒロインを含めると9人の女の子が登場する。一度だけで満足せず、さまざまな物語を楽しんでみよう。



サターン版での追加要素

- 新たに描き起こしたCG多数!
- 新たなシナリオを追加!

早く人間になりたい♡

40%

- キッド
- 今冬発売予定●価格未定
- アドベンチャー
- 全年齢推奨

メーカーから一言

一学期の終業式に偶然ひろった木箱。そこからこのストーリーは始まります。想像の国から来た3人の6インチの少女たち。日々の会話、イベントでお互いの心が通じ合うと……。少女たちを人間の世界へと導いてあげてください。(営業部 浅井)

偶然ひろった小さな小箱。開けてみると中には小さな女の子が入っていた……。そんなファンタジックなシチュエーションで始まる「6インチまいだーたん」は、身長15センチほどの女の子を人間にすることが目的という、一風変わった設定のアドベンチャーゲーム。彼女たちは主人公としばらく一緒に過ごすことで人間になれるが、母親や妹などに見つかってしまったら、どんな騒ぎになることか……。いかに周囲の人間に見つからないよう、彼女たちと過ごすか、という部分も本作のおもしろさの1つだ。目パチ、口パクはもちろん、声優を起用したフルボイスで豊かな表情を持つ6インチの女の子には、冬に会えるゾ!



ピム

イタズラが大好きで、何かにつけて隠し通したがるボーイッシュな女の子。口癖は「ピムの力が〇〇だよ!」というところから、かなりの負けず嫌いだと思われる。性格も明るく活発で行動的。こんなコとは、外で思いっきり羽を伸ばして遊びたいもんだよね。



トキのまねの活発娘



ミンティ

行動は常にマイペース。へんてこな関西弁もしゃべり、ネコの着ぐるみを身につけている謎の多い女の子。なぜ着ぐるみを着ているのかはわからないけれど、いつも何かをカジってないと気が済まないことから見て、ネコになっているのかも?

6インチ

まいだーたん



おしとやかな優等生

イトセラ

パッと見た感じだとまじめで落ち着いた優等生タイプ。でも、そんな性格の女の子と付き合うのが一番難しかったりする。また、物事にのめり込みやすいという一面から、恋愛は一直線の直情型だと思われる。浮気とかがバレちゃったらかなりコワそうだけれどね……。

日調は大坂井!? 謎の着ぐるみ娘

キミの手で、3人の女の子を
りっぱな魔法使いに育てよう!!

魔法使いになる方法



100%
完全度
メーカー
から一言

●ティジエル
●8月27日発売●6,800円
●RPG
●全年齢推奨

3本のシナリオそれぞれのエンディングには、声優を起用しています。峰不二子などでおなじみの増山江威子さんです。少ししか登場しないのであまり記事にはなっていませんが、一聴の価値アリ。結構こだわってキャストिंगしています。乞うご期待。

方法はただひとつ! たくさん経験を積むのだ

魔法使いにも下積み時代がある!? とばかりに、かわいらしい3人の見習い魔法使いが、立派に成長するまでの過程を描いた育成ゲームが登場する。彼女たちが一人前になるには、師匠が出す10の課題をこなさなければならないんだけど、これが結構大変だったりして……。さあ、果たしてキミは、彼女たちを素晴らしい魔法使いに育て上げることができるだろうか。

キャラごとに難易度が違うぞ

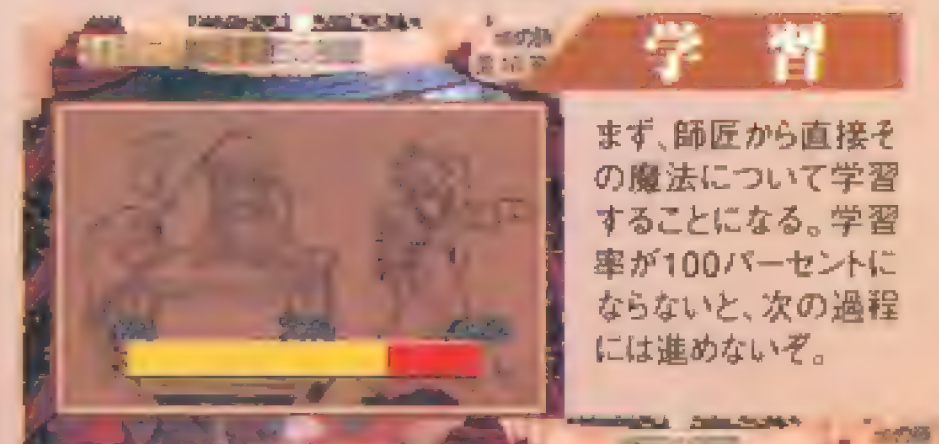
キャラは全部で3人だけど、1回のプレイで選べるのは1人だけ。でも、そこがミソ。なぜかっていうと、キャラによってゲームの難易度が異なるうえに、登場する師匠が違えば出題される問題まで違うのだ。1本で3度新鮮にプレイできるゲームに仕上がっているぞ。

師匠が出す課題をこなせ

舞台となるのは「世界の最果ての島」と呼ばれる孤島。ここは、魔法を精製するために欠かせない材料の宝庫である。師匠から出題された魔法を精製するには、ただ材料を集めるだけじゃダメ。魔法は下に示した過程で精製したあと、研究所で巻き物に記さなければならない。

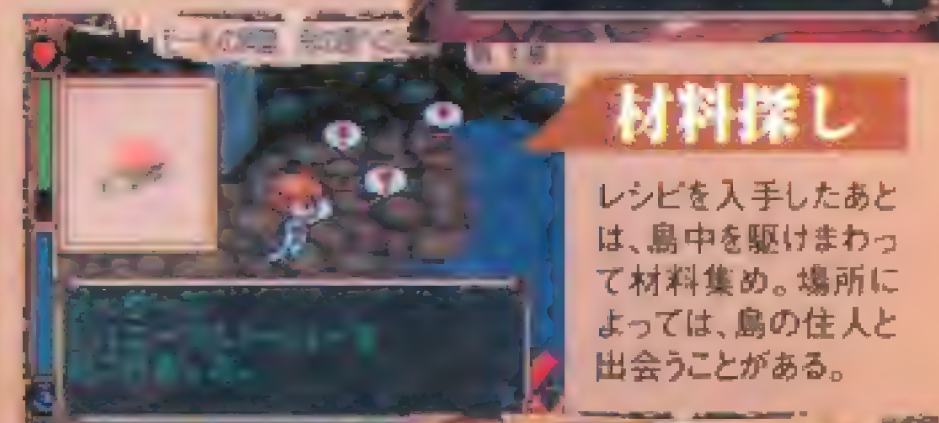


まずは師匠に会って課題を聞く。ゲームの難易度が低いライムでプレイすれば、即座にたくさんのヒントをもらえる。逆に難しいナッツはヒントがないぞ。



レシピ入手

学習を終えた直後に、師匠がくれるレシピ。これには、精製に必要な材料名や、調合方法が細かく記されている。



材料探し

レシピを入手したあとは、島中を駆けまわって材料集め。場所によっては、島の住人と出会うことがある。



調合

レシピに従って調合すれば、魔法完成! 最後にそれを巻き物に記せば課題達成だ。

魔法ができるまで

課題の魔法を勉強する

必要な材料を把握する

材料を集める

材料を調合する

完成!!



ナッツ

ライム



銀翼閃かせ今再び

猛禽達が空を駆る

STRIKERS 1945

完成度 80%

- 彩京●10月22日発売予定
- シューティング●5,800円
- 2人同時プレイ可能

メーカから一言

彩京ブランドの第1弾ソフト「ストライカーズ1945Ⅱ」がついに登場! アーケードのクオリティを再現しようと開発スタッフ全員不眠不休でがんばっている最中です。また「ストライカーズWキャンペーン」も実施中です。ご応募ください。(販売部/前川)

このシリーズほどシューティングゲームらしいシューティングゲームはないだろう。使うボタンはショットとボムの2つのみ。単純明快なゲームシステムの中に秘められた、それでいて奥深いゲーム内容。名作シューティングの多いサターンに、また1作加わることになる。

名作シューティングを完全移植!

アーケードにその勇姿を見せて以来、好評を博している「ストライカーズ1945Ⅱ」が、ついにサターンに移植されることとなった。もちろん前作同様彩京が完全移植を手がける。純粋に撃って避けるといったシューティングゲームの基本を体感でき、しかも攻撃方法が違ふ6種類の自機が存在が、よりゲーム性を高めている本作。前作をはるかに上回る容量と発色数が生み出す新たな空戦記の到来は、もはや目前に迫っている!



この「Ⅱ」でのボムは、援護の編隊が現れて攻撃してくれる「援護ボム」になった

シリーズ独特のステージ構成を見る

MISSION 4



ステージの順番が変われば、ボスの攻略法も変わってくる。

本作のステージ数は全8面。このうち、前半の4面はゲームをプレイすることによって出現順がランダムで変化し、敵キャラの攻撃パターンやボス戦での難易度が変化する。前作でも好評だったこのシステムは、いつも同じパターンで攻略していくというシューティングゲームにありがちな機械作業プレイから、プレイヤーを解放してくれることになるわけだ。

新システム「ため撃ち」を活用する

この「Ⅱ」には、「ため撃ちレベル」という新システムが搭載された。これは敵機にショットを撃ち込むことで、画

面左下にある「ため撃ちレベル」のゲージがたまっていき、そしてそのレベルに応じたため撃ちが使えるようになるというもの。レベルが高いほど強力なため撃ちが使えるが、レベルを3までためるにはかなりの数の敵機を倒す必要があり、その使いどころが難しい。



LV1

LV2

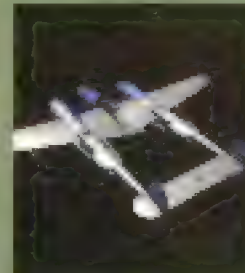
LV3

STAR

STAR

フォッケウルフのため撃ちでレベルの違いを確認。見てのとおり、レベルが上がるとプラズマメインが大きくなる。各機ごとにそれぞれ異なったため撃ちを持つ。

登場自機紹介



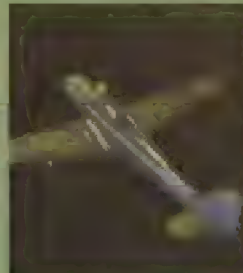
P38ライトニング

速度は遅いがメインショットの攻撃力は高く、使い勝手はよい。ため撃ちは前作のボムそのまま。ボムはムスタング編隊の援護攻撃だが、効果範囲は狭い。



F5Uフライングパンサー

6機種中最も異彩を放つ機体。速度が速く、サブウェポンに貫通能力があり、機体の当たり判定が小さい。ため撃ちはバスターレーザー。ボムはB35の援護攻撃。



フォッケウルフTa152

ため撃ちのプラズマメインとボムのA9 A10ミサイルは、効果範囲が狭く扱いにくい。その分メイン・サブショットの威力は高く速度とのバランスに優れる。



Ki84疾風

サブショットの秋水が非力なメインショットを補い、ボムの富嶽も効果範囲が大きく使いやすい。最も初心者向けの機体といえるだろう。



J7W震電

サブウェポンが前作スピットファイアのヒートミサイルになり、サムライソードがため撃ちに変更された。ボムは流星艦攻が急降下爆撃を行う。



DH98モスキート

速度は遅いが、それを補って余りある攻撃力の両ショットを持つ、やられる前にやれという人向けの機体だ。ボムは同型のモスキート編隊による攻撃。

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON Boomerang

コットンブーメラン

あのハチャメチャコンビが パワーアップして帰ってきた!

あの「コットン2」の続編「コットンブーメラン」が早くもサターンに登場するぞ。今回は8人のキャラクターから3人を選ぶ、チーム方式になったり、前作のような体力制ではなく、ダメージ=ワ

ンミス制になったりと、システムを大幅に変更。とはいえ、連爆や、コマンドショットなどのおなじみのシステムも数多く踏襲している「ブーメラン」。今回は、前作から変わった部分を少し紹介しよう。

もちろん2人同時プレイもOK。しかし、同じタイプのキャラは選べないのだから。



チャイナコットンやブラックアプリと、3倍になったコットン達。今回はシルクも使えるぞ。



100%
完成度

●サクセス●10月8日発売
●4,800円●シューティング
●2人まで同時プレイ可能

メーカー
から一言

お待たせしました。コットンシリーズ最新版の登場です。今回はキャラを選んでプレイできるようになり、初代コットンに出ていた「アイタタ地蔵」も再登場! また、抽選で100名様に特製湯呑みをプレゼント!! アンケートハガキを送ってね。(松木)

今度のコットンはここが違う!

パンチで敵を蹴散らせ!

「ブーメラン」から新しく加わるパンチ攻撃。殴った敵を封印することができ、しかもほとんどの弾を消すことも可能。今回は、パンチの使い方が攻略の鍵になってくる?



バリアで 攻撃を防ごう

今回、新たなアイテムとして、一回だけ敵のどんな攻撃も防ぐことのできるバリアが追加された。

魔法は タメ撃ちに

前作ではボムとして扱われていた魔法だが、今回はショットを一定時間溜めることで放てるぞ。



登場キャラクター

コットン

この世のどんな物よりもウイローが大好きで、ウイローのためなら何でもする魔法使い。ワガママで、食い意地が張った性格。毎回、その食い意地で騒動を起こしている食欲魔人。



コットンの面倒を見ている妖精。毎回コットンにこき使われている。

シルク

ニードル

アプリの帽子にとりついている。代々王家の者を守ってきた精霊。



アプリ

何よりもカッコいいお兄さまが大好きなパンキン王国の元第3王女。気が強く、自信過剰気味だが魔法の腕は王国一。前回の騒動の後、王国を追われてしまっている。



カプコンジェネレーション~第2集 魔界と騎士~

●カプコン●9月23日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度

95%

横スクロールアクションの金字塔を打ちたてた名作「魔界村」の、シリーズ3作品をこの1本で!

三度魔界に立つ聖なる戦士の伝説が、今ここに甦る!

数多くのアクションゲーマーを魅了した、カプコン「魔界村」シリーズが3作品まとめて登場する。ストーリーは、魔物にさらわれたプリンセスを助けるために、騎士アーサーが魔界へと乗り込む、というもの。鎧に身を包み、ヤリやオノなどの武器を駆使して魔物に立ち向かうアクションの名作だ。



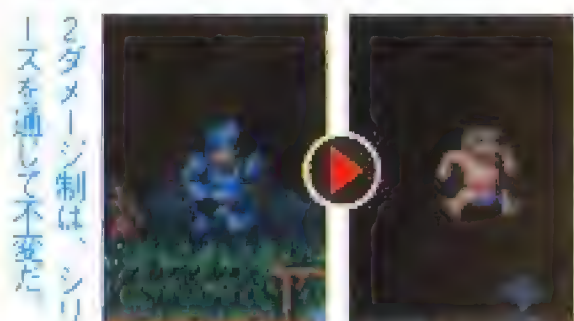
"COLLECTION"という項目で、3作品のイメージイラストや企画書の一部などが見られる。

©CAPCOM CO.,LTD.

魔界村



無気味な雰囲気の世界で、愛敬ある魔物や、武器変更システムなどが当時のプレイヤーをひきつけた。



2ダメージ制は、シリーズを通して不変だ

大魔界村



グラフィックや仕掛けがグレードアップ。新たに魔法という要素も追加され、前作よりも飛躍的に進化している。



上下攻撃が可能になり、戦いの幅が広がった

超魔界村



新要素の2段ジャンプや動く地形、画面奥から迫ってくる津波など、タイトルどおり前2作を超えた作品。



地形が突然に変化したりする演出で、プレイヤーを驚かせた

ウィザードリィ リルガミン サーガ

●ローカス/ソリトンソフトウェア●11月26日発売●5,800円●3Dダンジョン探索型RPG●全年齢推奨

完成度

75%

3DダンジョンRPGの原点ともいえる「Wizardry」初期3作が、1本になって、ここに集結!

人気の高い初期3作が、装い新たに登場!!

かつて、パソコン用として発売され、日本を含む全世界で愛されたダンジョンRPGの元祖「Wizardry」。その中でも、名作との呼び声高い初期3作が装いも新たに登場する。もちろん、ただのコレクションではなく、グラフィックやBGMなどがパワーアップ。PS版にはなかったオリジナルダンジョンの追加や、オートセーブ機能の復活とファンにはうれしい限り。シリーズのファンも、新たにプレイする人も、喪失(ロスト)との背中あわせの緊迫感あふれる冒険を楽しめるぞ。



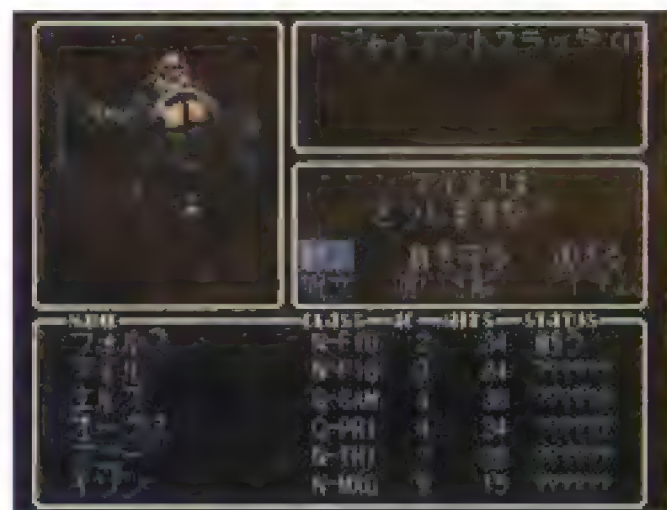
ダンジョングラフィックは2パターンに切り替え可能!

ダンジョン内のグラフィックは、サタンの機能を生かした、ポリゴン&テクスチャーで表現されたものと、オリジナルの雰囲気味わえるワイヤーフレームとの切り替えが可能。好みに合わせてセレクトできる。



さまざまな機能を追加

倒したモンスターのデータや、発見したアイテムを後から見ることができる博物館機能や、初心者でも安心のオートマッピング機能など、新たな機能も追加され、初めてプレイでも十分楽しめる。



モンスターのグラフィックはファミコン版でおなじみ未収録の原画を元に256色で描き直されている





BLACK/MATRIX

●NECインターチャネル●発売中(8月27日発売) ●6,800円●シミュレーションRPG

第1章 パラメータ上げについて

第1章では「街へ行く」を含めて13種類の行動が選択でき、その中の10種類が第2章以降の主人公のパラメータに影響を及ぼす。下表にある薪割り、釣り、ネズミ探し、モグラ叩きはミニゲームとなっていて、ゲームの結果次第でその他の選択肢よりもステータスへの影響が大きい。



ヒロインの反応に注目

ミニゲームの結果はヒロインの様子から判断できる。ヒロインが驚いたときがもっともステータスの増加が大きい。逆に怒ってしまうと増加は見込めない。

増加量



【実行可能時期】

イベント	春	夏	秋	冬
読書 1	○	○	○	○
読書 2	○	○	○	○
日記	○	○	○	○
地図	○	○	○	○
睡眠	○	○	○	○
料理	○	○	○	○
散歩	○	○	○	○
掃除	○	○	○	○
巻き割り	○	○	○	○
釣り	○	○	○	○
ネズミ探し	○	○	○	○
モグラ叩き	○	○	○	○

【ステータスへの影響】

イベント	影響	イベント	影響
読書 1	INT	読書 2	INT
日記	—	地図	—
睡眠	HP	料理	BP
散歩	HP	掃除	VIT
巻き割り	STR	釣り	VIT
ネズミ探し	INT	モグラ叩き	DEX

プレイ中盤まで役立つデータを公開

本格シミュレーションRPGである本作。うっかりとつまづいて困っている人もいるかと思う。今回は実際のプレイに役立つデータを取りそろえたので、傍らにおいてプレイしてほしい。では、データの詳細について説明……する前に、とっておきの情報を公開しておこう。なんと、6人めのご主人様が存在することが明らかになったのだ。

「俺はコイツを愛している」



6人めのご主人様「ゼロ」は、なんと男性。真顔で追られると、男性諸氏は困る？ 彼を出現させる方法は……まだ秘密だ。スマン。

隠しキャラクター

ゼロ

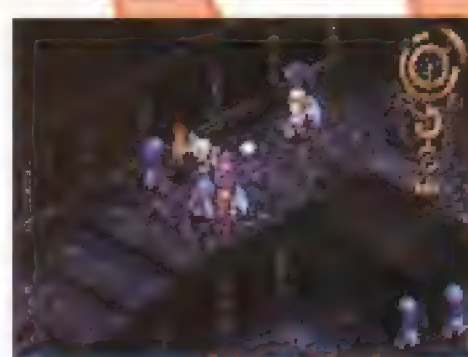


実戦

◆じっせん◆

～どのキャラクターを軸に戦うか

実戦においては軸になるキャラクターを決めておき、そのキャラクターを補助するように戦わないと勝利は困難。本作は魔法の使い方が難しいので、慣れるまでは白兵戦が得意なキャラクターを軸にするべきだろう。序盤のおすすめはレプロブス、ビリボのどちらか。レベルアップもそのキャラクターを中心に行おう。こちらについては後述する。

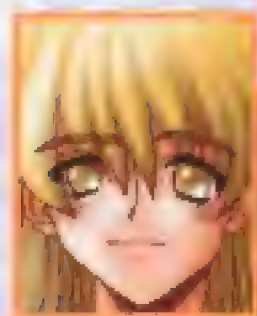


仲間が増えてきたら、武器タイプを考慮して主軸を決める。横振りタイプは乱戦で非常に重宝する。

武器タイプを考えて戦う

攻撃側が反撃されることなく一方的にダメージを与えられれば、生存率、そして勝率が高まることはいわずもがな。弓の射程を生かせば、相手も弓を持たない限り反撃は受けない。活用しよう。

弓のリーチを活用



序盤で弓を使えるのはビリボだけ。STRを重点的に上げたい。



その他に注意したいこと

戦闘以外で重要なのは分岐選択。先を急ぐ気持ちはわかるが、必ず街に戻るよう心がけよう。万が一戦力が足りなかった場合、後述する自由戦闘によりトレーニングがおこなえるからだ。

第4章 戦国其の壱

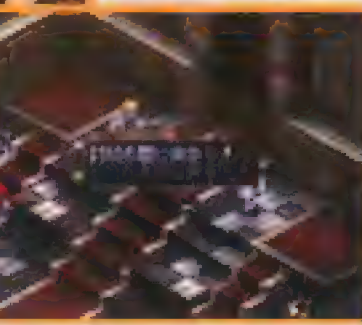
「襲いくる男愁」

勝利条件

勝利条件にかかわらず倒した敵の数に応じて経験値が増減する。

分岐選択

後半では重要な選択を迫られるが、展開自体には変化はない。

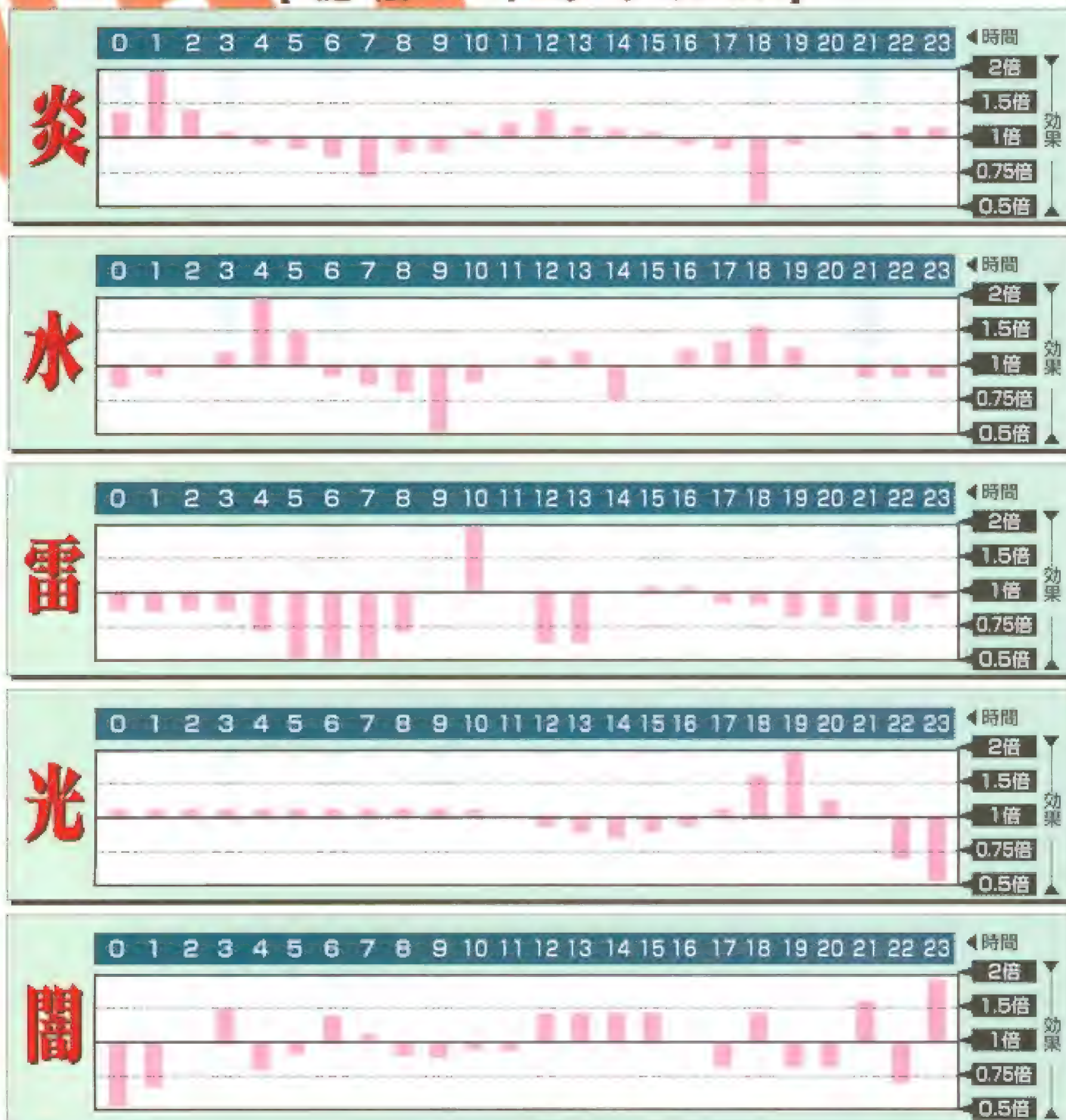


【魔法効果一覧】

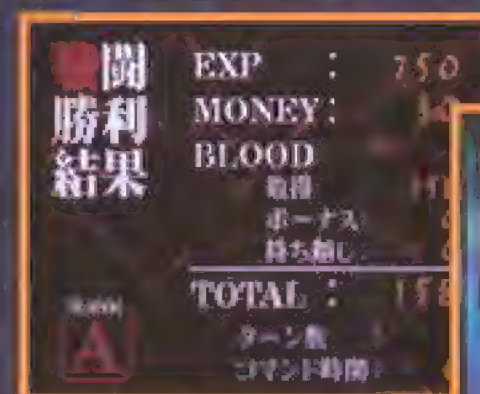
属性	名称	効果	消費BP
闇	毒 怨	毒によるダメージを与える	8
	ゴースト	パラメータを25%ダウンさせる	9
	麻痺毒	行動力を「1」減らす	12
	石化毒	操作不能状態にさせる（方向転換も不可能）	12
	リッチ	BPを吸収して自軍のものに（次の戦闘から使用可能）	13
	ゾンビ化	「死体」を「ゾンビ」に変える	15
	極 刑	相手のHPを1/3にする	20
	毒 雲	複数キャラクターに毒ダメージ	23
	毒 竜 巻	複数キャラクターに毒ダメージ	31
	サンドマン	砂塵によって相手を眠らせる	31
光	体力回復	HPを回復する	9
	罵 倒	光柱によりダメージを与える（効果範囲が広い）	9
	状態回復	ステータス異常状態を回復（解除）する	10
	気 合	魔法効果を無効に（魔法を受けると効力がなくなる）	11
	ライトクロス	光弾によりダメージを与える	17
	リ リ ム	体力回復	26
	精 神	体力回復	28
炎	鬼眼陽炎	火柱によりダメージを与える	15
	ゾンビ爆	「ゾンビ」を爆死させ周辺キャラクターにダメージを与える	29
水	アルラウネ	植物によりダメージを与える	11
	ノースレイス	氷柱によりダメージを与える	13
雷	静 寂	BPを凍結させ相手のBPを使用不可能にする	15
	アストラル	パラメータを25%アップさせる	9

※消費BPは初期値。キャラのレベルとともに増加

【魔法バイオリズム】

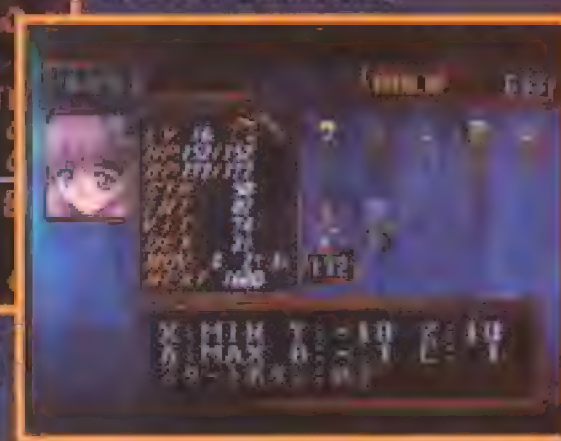
応用 ◆ おうよう ◆
バイオリズムと
ブラッディポイントに留意

BPに関しては説明の必要はないと思うので、魔法の効果について補足しよう。魔法の効果はバイオリズムに影響を受ける。例えば炎の1時なら効果や持続時間が2倍になる。これを覚えないと魔法を効果的に使いこなせない。



序盤の回復役であるルビルビには、なるべく多くのBPを持たせておくように。

未使用のBPは持ち越されるので心配無用だ。



フィールドの精霊とは？

フィールドの特定地点には精霊が存在する。魔法の使用時に効果範囲の中に精霊が存在していた場合、精霊が自動的に出現する。精霊は6種類が存在し、場所を探すにはクリスタルを使う。

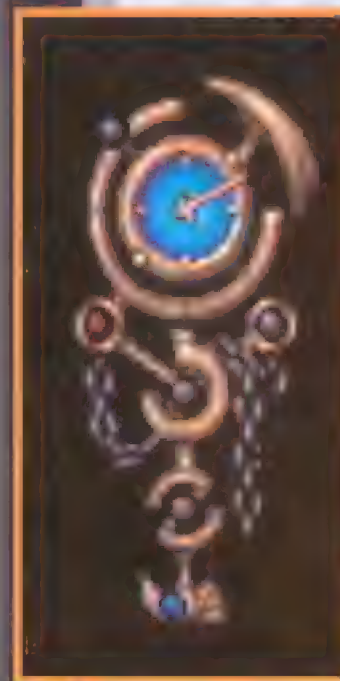


例 風の精霊

ユニットが左下方向に強制的に1マス移動させられてしまう。すべてのユニットが効果の対象となる。

魔法バイオリズム・補足

まず、炎、水、雷、光、闇の5つの属性は時間の名称であって、魔法の属性とは一切関係ない。ややこしいので気を付けよう。また、時間はキャラクターの1つの行動につき1ずつ経過する。



炎

非常に不安定なバイオリズムとなっている。戦闘開始は必ず炎の時間だ。

水

こちらも不安定。上向きの時間がいくらか多い。うまく変動を操ろう。

雷

10時以外はほとんど低迷してしまう。とはいえ防戦には役立つだろう。

光

可もなく不可もなく。後半に変動が見られる。とはいえそれは敵も同じ。

闇

変動が激しいために少々使いにくい時間帯。早めに経過させよう。

商品・ポイントチャート

第2章「ゴルゴタの牢獄」

商店はなく、戦闘が2回あるのみ。初めの戦闘が終わったら、ビリボをレベルアップさせて2回めの戦闘に備えると戦闘が容易になる。また、2回めの戦闘の前にヨハネが仲間になる。

第3章「太陽の神殿」

3回の戦闘の後に分岐が出現、街に戻れる。商店のアイテムは貧弱なものばかりなので、買わずに自由戦闘で手に入れる。選択技の直前で仲間になるルビルビは回復魔法が使えるが、ポーションは欲しい。

アイテム名	値段	効果
ショートソード	200	STR+3
ナイフ	100	STR+3
レイピア	100	STR+3
アークス	300	STR+6
モーニングスター	300	STR+3
革のムチ	200	STR+3
なめし革の鎧	300	VIT+9
エステル石	2000	DEX+10
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
★ロングソード	300	STR+9
★スピア	300	STR+6
★クロームロッド	300	INT+6
★モーニングスター	300	STR+3
★なめし革の鎧	300	VIT+9
★チェインメイル	600	VIT+12
★エステル石	2000	DEX+10
★ポーション	300	HP回復
★ブルーキュア	100	状態系回復
戦闘中		
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
★イエローキュア	200	マヒ系回復

★は選択技分岐後にリストに出現

第4章「強欲の街」

デモの直後に戦闘が始まる。初めの選択技はどちらを選んでも結果は同じ。2度めの選択技では必ず街に戻るを選ぶこと。この街はアイテムの値段が他の街の5倍。自由戦闘で手に入れるほうがいい。

アイテム名	値段	効果
バッシュ	3500	STR+12
フルーレ	1500	STR+9
グレイブ	3000	STR+9
クリスタルロッド	3000	STR+3, INT+9
ショートボウ	1500	STR+3
ロングボウ	3000	STR+6
イバラのムチ	3000	STR+6
木の杖	500	INT+3
チェインメイル	3000	VIT+12
ラメラアーマー	5000	VIT+15
エステル石	10000	DEX+10
トビト石	10000	STR+3, HP+10
マカバイ石	10000	VIT+3, HP+20
★エストック	4000	STR+15

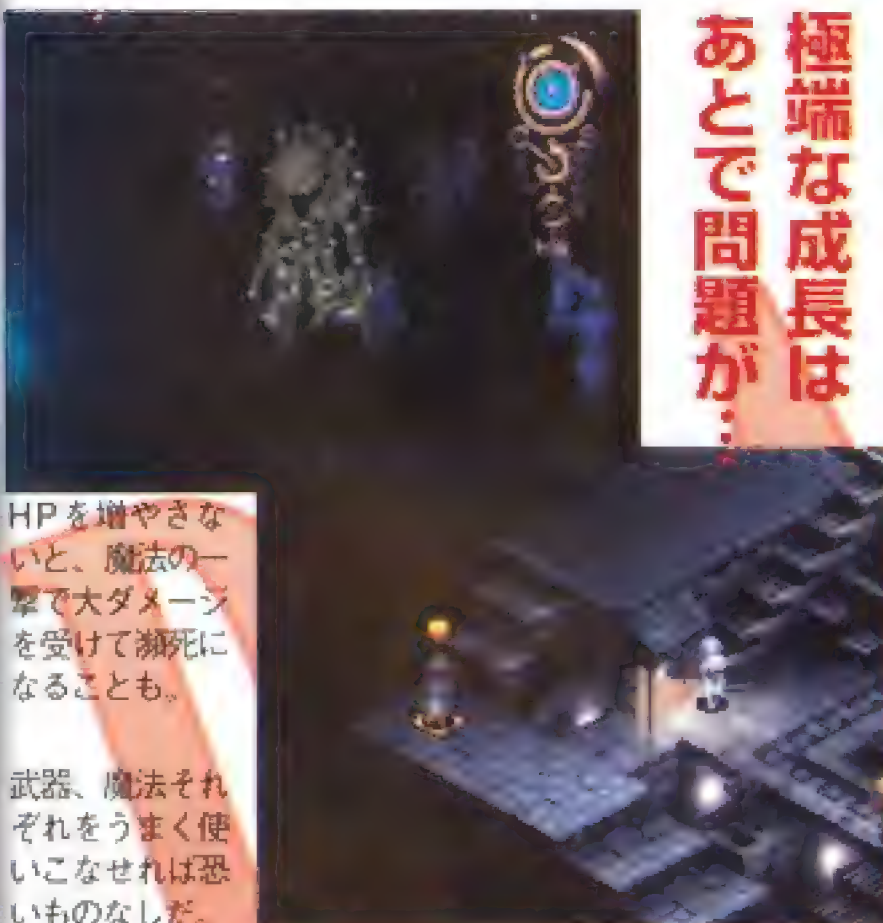
★は選択技分岐後にリストに出現

成長

◆せいちょう◆

先を見据えた成長を行おう

戦闘に無事勝利すれば一定の経験値が手に入るが、ここで誰をレベルアップさせるかが問題だ。ただし、ここで気を付けたいのはレベルアップを1人に集中しすぎではないということ。前半戦は敵の種類が少ないので、例えばビリボの弓が強力ならば十分クリアは可能だが、中盤に入り敵が魔法を使うようになるとうまくはいかない。少なくとも3人は使えるキャラクターに育てておこう。次に能力に関してだが、純粋な魔法使いのヨハネ以外は、STRを中心に上げる。中盤戦までに、武器の修正を含めて100は持たせたいところだ。ガイウスはDEXが40を超えると移動力が5になるので、DEXを上げるのもいい。HPと防御力に直結するVITも軽視しないようにしたい。



極端な成長は
あとで問題が...

HPを増やさないと、魔法の一撃で大ダメージを受けて瀕死になることも。

武器、魔法それぞれをうまく使いこなせれば怖いものなしだ。

戦闘のランク

戦闘終了後に表示されるランクは、プレイヤーの実力を判断するもの。ノーマルモードでは単なる評価に過ぎないようだが、アドバンスモードでは……。

白兵戦をメインに考える



横振りタイプのルビルビ、弓を使えるビリボ、スピアを使えるガイウスなどは敵に反撃を受けにくい特徴を持つ。白兵戦重視なら彼らのSTRを中心に育てあげよう。

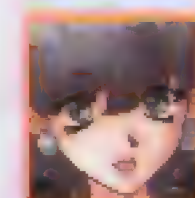
魔法戦をメインに考える



魔法を使えるのはヨハネ、ルビルビだけなので必然的に彼らを鍛えることになる。INTを増やして所持可能なBPを増やそう。ルビルビはSTRも上げておくこと。

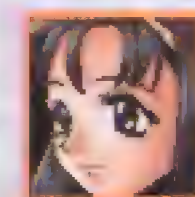
サブキャラクターを仲間に

ゲーム中には何人かのサブキャラクター（全員女性）が登場するが、そのうちの何人かの出現条件を紹介しよう。



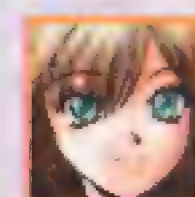
ジェル

第4章戦闘その一で敵の中にいるジェルを生かしてクリア。



アークエン

第4章戦闘その6で26ターン以内に戦闘に勝利する。



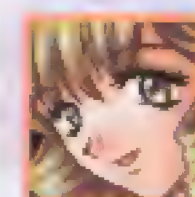
パリティ

第5章の自由行動で一度でもパリティと会話しておく。



デュナ

第6章戦闘その3のあとに登場。出現条件はない。



タルシス

第6章戦闘その3終了後の選択で「仲間が欲しい」を選ぶ。

ステータスによるアドバンテージ

STR

白兵戦での攻撃力に影響。主軸となるキャラクターには多めに配分しておきたい。

DEX

キャラクターごとに、一定の値を越えた時点で移動力が上がる。回避などにも関連。

INT

BPの値に関係している。ヨハネ、ルビルビはなるべく多めに配分しておくといい。

VIT

HP、防御力の値に影響を及ぼす。少なすぎるとのちのち苦労するので、これも外せない。

潜在能力

戦闘をより有利
に進めるために

武器に秘められた潜在能力。各アイテムには1～複数の潜在能力が設定されている。効果はさまざまだが、有益なものを見つければ戦闘に有利に働くだろう。メニューの儀式で献血ならぬ「剣血」とBPを抜き取る「浄化」が行える。BPを無駄にしたい人は儀式の直前にセーブして、いくつBPを与えればどのような潜在能力が覚醒するかを確認するといひ。もちろん、思わしくない結果が出たら即リセット。なお、献血は一定量を与えればよいというわけではなく、一定量を越えてからの剣血時に、確率判定がおこなわれるようになっている。

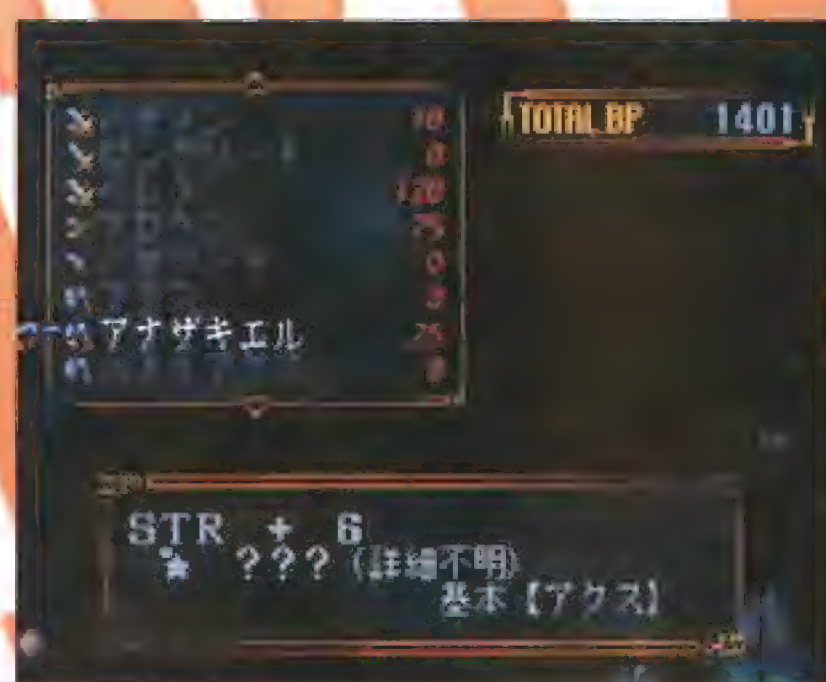
第5章「暴食の街カナン」

アイテム名	値段	効果
シンクレア	1500	STR+18
エストック	800	STR+15
ヘッドアックス	800	STR+18
クリスタルロッド	600	STR+3,INT+9
モーニングスター	300	STR+3
コンボジットボウ	1000	STR+9
鎖のムチ	1500	STR+12
ボゴミルの鎧	2000	VIT+18
カタリの鎧	3000	VIT+21
ユディトの石	2000	INT+3,BP+10
トビトの指輪	4000	STR+6,HP+20
マカバイの指輪	4000	VIT+6,HP+30

アイテム名	値段	効果
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
イエローキュア	200	マヒ系回復
レインボウキュア	800	全異常回復
★シンクレア	1500	STR+18
★ハルバード	3000	STR+18
★木の棒	100	INT+3
★アーバレスト	2000	STR+15
★カタリの鎧	3000	VIT+21
★ユディトの石	2000	INT+3,BP+10
★シラの指輪	6000	STR+6,VIT+6
★エステル指輪	4000	DEX+20

アイテム名	値段	効果
★ポーション	300	HP回復
★ブルーキュア	100	状態系回復
★イエローキュア	200	マヒ系回復
★レインボウキュア	800	全異常回復
★エリクサー	20000	HP完全回復
戦闘中		
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
イエローキュア	200	マヒ系回復
エリクサー	20000	HP完全回復
クリスタル	1000	精霊の探知

★は選択肢分岐後にリストに出現



剣血はこまめに!

潜在能力が覚醒するBPを控えてから、その量を与える。そして、こまめにBPを与えていくといひ。なお、潜在能力は1つとは限らない。

【潜在能力一覧】

ベースSTR増加	STRの基本値を増加させダメージを増す
攻撃対象よりHP・BP吸収	攻撃対象からHP、BPのどちらかを吸収する。潜在回避を持つ者には無効。
爆風ダメージ	「ゾンビ爆」と同様の効果を与える。使用者がダメージを受けることはない。
レベル数追加ダメージ	ダメージの値にレベルを加算する。
攻撃対象の即死	確率判定に成功した場合、相手を死亡状態におとしめる。槍には存在しない。
物理・魔法攻撃回避	物理攻撃、魔法攻撃のダメージを0にする。魔法回避に関しては「気合」と同様。
攻撃対象の1マス後退	攻撃が命中した場合、攻撃対象を1マス後退させる。
攻撃周辺ユニットの拡散	攻撃対象の周囲8マスにいるユニットを拡散させる。判定に高度は関係しない。
ゾック発生能力無効化	攻撃対象のZOC発生能力を24行動時間の間無効にする。
物理・魔法攻撃弱体化	攻撃対象のベースSTR、INTを24行動時間の間40%減少させる。
上下4段攻撃可能	隣接マスに対してのみ、上下4段への攻撃が可能となる。槍と鞭にのみ存在。
貫通攻撃可能	鞭にのみ存在する。槍と同様の扱いになる。
疲労効果の無効化	疲労時に生じる疲労効果を無効にする。召喚魔法も使用可能になる。
潜在能力の無効化	24行動時間の間、潜在能力が無効化される。使用前から持続中の効果は持続する。
武器入れ換え	同系列の武器を限定対象として、武器の入れ換えを行う。
高所・低所攻撃力アップ	高度に応じて、0～15の値がベースSTRに加算される。
高所・低所消費BP減少	本来消費するはずのBPの量を減少させる。
消費BP2/3、1/2	消費BP量を2/3、もしくは1/2に押さえる。召喚魔法に対しては無効。
歩数分の経験値取得	装備した状態で1歩進むと経験値が1加算される。刺突剣レアにのみ存在する。
必ず反撃を行なう	待機型が強制的に反撃になってしまう。
一定CT期間毎にHP回復	6行動時間ごとにHPが1～3回復していく。死亡状態では回復しない。
精霊魔法の効力無効化	精霊魔法の効力を無効化する。ただし、いくつかの例外が存在する。
魔法バイオリズム維持	現在の魔法バイオリズムを12行動時間の間維持する。
魔法剣	通常魔法と同様の効果を発揮する。消費するBPも同量。
ゾック発生能力無効化	攻撃者のZOC発生能力が24行動時間の間なくなってしまう。
攻撃対象のHP・BP増加	攻撃対象に与えたダメージの50%を攻撃対象のHP、もしくはBPに追加する。
レベル分のHP・BP消費	レベル分のHP、もしくはBPを消費する。
攻撃者のHP・BP消費	与えたダメージの量だけ攻撃者のHP、もしくはBPが消費される。
なにも起きない	潜在能力を持たないため、剣血は無意味に終わる。
必ず反撃を受ける	攻撃対象の待機型を強制的に反撃にする。
一定CT期間毎にHP・BP回復	5行動時間ごとに装備者のHP、BPを1～3消費させる。

豪華なアイテムが並び始めるが、すべてを揃えられるようなほどの資金は持っていないはず。ここは、様子見といこう。まだ商品に手を出すには早い。

第6章「ナルシス・テーゼッタの丘を越えて…」

戦闘を2回行ったあと、街で買い物が行える。そろそろ……とボタンを押すのを我慢して、次の商店まで資金を温存しよう。ポーションなどの補助アイテムは買っても構わない。なお、最後の選択肢では「仲間が欲しい」を選んでおこう。

アイテム名	値段	効果
フランベルジュ	2000	STR+21
ルーンアックス	3000	STR+24,INT+6
ルーンスピア	6000	STR+21
アーバレスト	2000	STR+15
血染めのムチ	4500	STR+18
スベロニの鎧	5000	VIT+27
マカバイの指輪	4000	VIT+6,HP+30
ユディトの指輪	4000	INT+6,BP+20
エステル指輪	4000	DEX+20
シラの指輪	6000	STR+6,INT+6
バルクの指輪	6000	INT+6,DEX+5
ポーション	300	HP回復
レインボウキュア	800	全異常回復
エリクサー	20000	HP完全回復
クリスタル	1000	精霊の探知
血のボトル	10000	BP30回復
★ルーンアックス	3000	STR+24,INT+6
★ルーンスピア	6000	STR+21
★血染めの杖	1200	STR+6,INT+12
★シルバーロッド	4000	STR+12,INT+18
★ルーンボウ	5000	STR+21,INT+6
★血染めのムチ	4500	STR+18
★フミリアティの鎧	6000	VIT+30
★マカバイの指輪	4000	VIT+6,HP+30
★ユディトの指輪	4000	INT+6,BP+20
★シラの指輪	6000	STR+6,VIT+6
★バルクの指輪	6000	INT+6
★ポーション	300	DEX+5
★レインボウキュア	800	HP回復
★エリクサー	20000	HP完全回復
★血のボトル	10000	BP30回復
★クリスタル	1000	精霊の探知
戦闘中		
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
イエローキュア	200	マヒ系回復
エリクサー	20000	HP完全回復
クリスタル	1000	精霊の探知

★は其の参以降でリストに出現



サターンミュージックスクール2

●ワカ●発売中(7月30日発売) ●6,800円 ●ミュージックツール ●1人プレイのみ ●全年齢推奨 ●MIDIインターフェイス同梱

サターンミュージックスクール2を使って、
今話題の **D2** テーマ曲を
打ち込もう!!

ところで サターン
ミュージック
スクール2
って何?

サターンの優れた音源部分を使って、鍵盤楽器の練習や、作曲ができてしまうのが昨年発売された「サターンミュージックスクール」。この機能を強化し、さらに新たな練習用の課題曲を収録したのが「2」なのだ。今までのミュージックツール系ソフトと圧倒的に違う点は、なんといっても同梱の「MIDIインターフェイス」を使ってMIDI対応の楽器を接続できる点。従来の、シーケンサーとして機能されるだけでなく、キーボードの両手弾きの練習もできる。

ひこう!!

キーボードの弾き方を、超初歩的なところからステップ別に勉強できるのがこのモード。「レッスン」以外に、指の鍛錬ができる「指を動かせ!」や、演奏した課題曲を採点してくれる「名曲アルバム」が用意されている。

つくろう!!

サターンの音源機能をフルに活用した、最大16トラック、同時発音32音を使っている打ち込みをすることができる。パッドはもちろん、接続した楽器で、リアルタイム入力も可能だ。

次のページで打ち込みを実践

この2つの機能が楽しめちゃうのだ!

音楽って、驚きとか
喜びとか感動で前に
進むものなんですよ



飯野賢治、
「サターンミュージックスクール2」を語る

前作に当たる「サターンミュージックスクール」を、あのWARPの飯野氏が気に入っているという話を聞いた編集部は、早速「2」を体験してもらおう!と同社を訪ねてみた。「さあ、ぼっち弾きますよ」と意気揚々の飯野氏は、まず「ひこう!」の名曲アルバムに挑戦を始めた。

— このソフトは鍵盤楽器の習得用に買うユーザーがほとんどだと思うのですが。

飯野 入り口としては良いと思うんですよ。ゲームのようにレッスンをクリアするのはもちろん、曲を弾くことの面白さがわかればそれで良いと思います。

— 飯野さんの楽器との出会いは?

飯野 小学校低学年のオルガンかな。

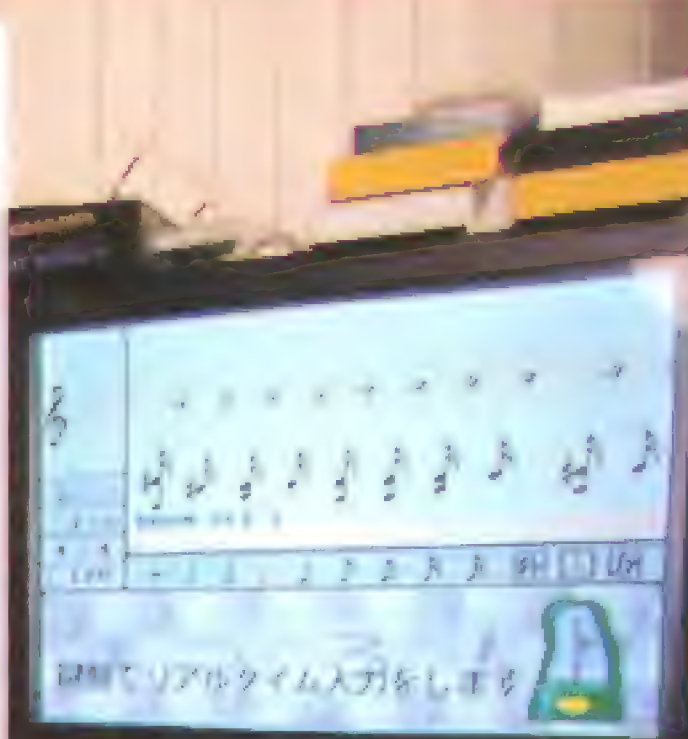
— 楽器が弾けて良かった、と感じたことはありますか?

飯野 やっぱ「D2」の発表会(笑)。5,000人が聴いてくれるんだから、自分で弾けてほんとに良かったと思いましたよ。

次に、「作ろう」のリアルタイム入力でテキパキと曲を打ち込む飯野氏。サービス精神旺盛な氏は、ダウンタウン松本の「タクシードライバー」を披露。

— 「つくろう」はどんな感じですか?

飯野 一応プロっすからね(笑)。何ともいえないよね。でもまあ、感動があると



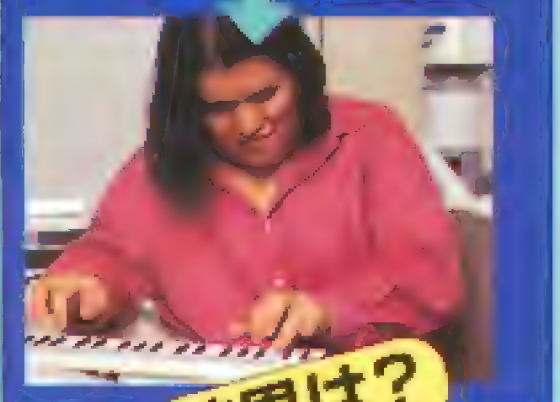
思うんだよね。自分が弾いたのをプレイバックできるだけでも嬉しいね、僕は。だから、もっと簡単な機能でも良かったかなって気はするんですけどね(笑)。

— それは逆に言えば、その分本格的な打ち込みができるということですよね。

飯野 そうだね。まあ、これでいろいろやってみれば、音楽の仕組みも何となくわかってくると思うしね。音楽って、そういう驚きとか喜びとか感動とかで前に進むものなんです。それでさらに興味を持てたら、もっと勉強するなり、シンセを買うなりすればいいわけですね。そのステップになればいいと思います。

おまけ 飯野氏
「名曲アルバム」に挑戦!

「2」の収録曲にも初挑戦。「ライディーン」を選択し、初見ながらアドリブを繰り返してつづ、軽快に演奏していくが、正確さが採点基準のここでは減点対象に。さらに簡易コードで右手のみの演奏を。結果は……?



結果は?

片手だと最高でも50点、正確さが基準のため32点「寂しいなあ」

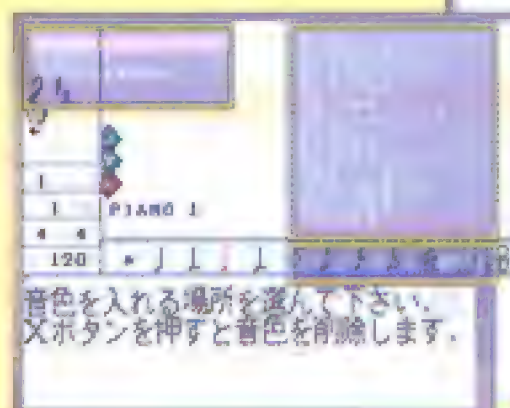
では、さっそく打ち込み開始!

インタビュー時に、飯野氏も楽しんでいた「つくろう」。それを使って、実際に曲を打ち込む過程を説明していこう。今回打ち込んでみる曲は、前号の「D2」記事で掲載したメインテーマ曲。ピアノ、バイオリン、ビブラホーンのクラシカルなトリオ構成となっている。打ち込む際は、ピアノの和音とソロで合計4トラック使用する。見た感じは難しそうだが、本作の便利な機能を使えば初心者でも簡単に打ち込める。

まずは譜面どおりに
音符を配置していこう!!

ではさっそく、スコアを見ながら音符を画面上に入力していこう。本作での入力方法は、コントロールパッドを使って入力する方法と、接続したMIDI鍵盤で、リズムを取りながらリアルタイムに入力する方法がある。後者は、譜面がない曲を耳で聴いてコピーする場合や、スコアを読みながら弾ける人向けの機能。前者の方は、音符をスコアどおりにそのまま入力していけば良いので、多少手間はかかるが初心者でも確実に打ち込むことができるハズだ。

まずはこのように入力する
のが打ち込みの基本



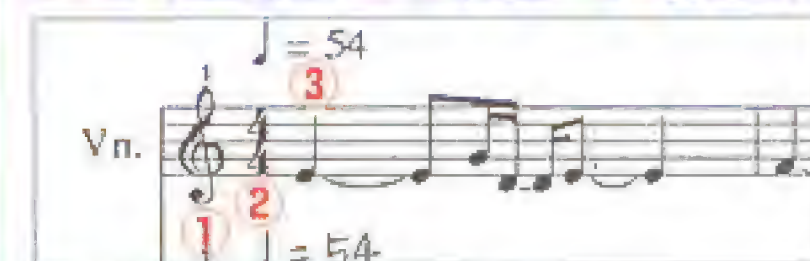
音色選び

GM音源対応の本格派。音色によって曲に使えるデータ容量が上下するので注意。

基本はやはりパッド入力。
譜面が読めなくても、根気
があればこれだけでOKだ。

パッドで入力

まず最初に各記号を設定



①調号を決める

おなじみト長調、ヘ長調や、譜面上のオクターブの高さを調節する。入力後変更できないのでまちがえないように。



②長調、オクターブを決める

曲のスピードを調節する。リアルタイムに細かい入力をする場合はまず遅めに設定し、後から変更すると楽だ。

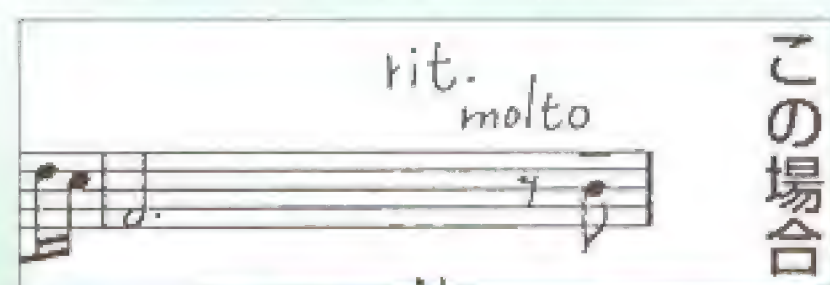
③テンポを決める

譜面全体のシャープ、フラットの掛かり方を設定。スコアが細かい調号の場合は、面倒だが譜面上で調節しよう。

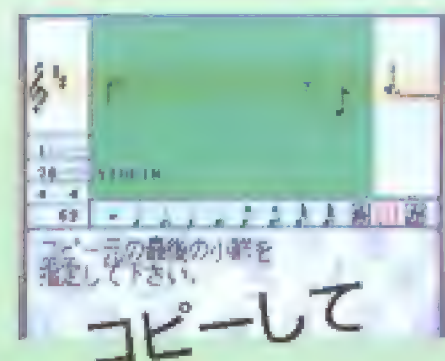


コピーをガンガン使おう!!

4/4小節中、1小節の一部が違う場合も、すべてコピーして、修正すれば楽。リアルタイムで一部分を弾いてコピーすれば、耳コピーの曲も入力が簡単だ。



この場合



コピーして

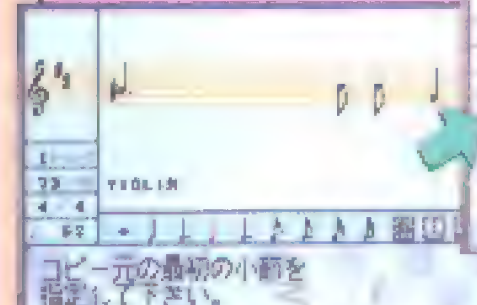
変更する

繰り返しフレーズが出てきたらコピーで手間を省く

例えば……ピアノ73小節目と同じフレーズ81小節目を入力する場合



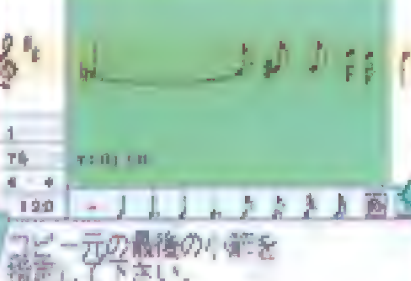
まずコピーする
小節を選んで



コピー元の最初の小節を
指定して下さい。

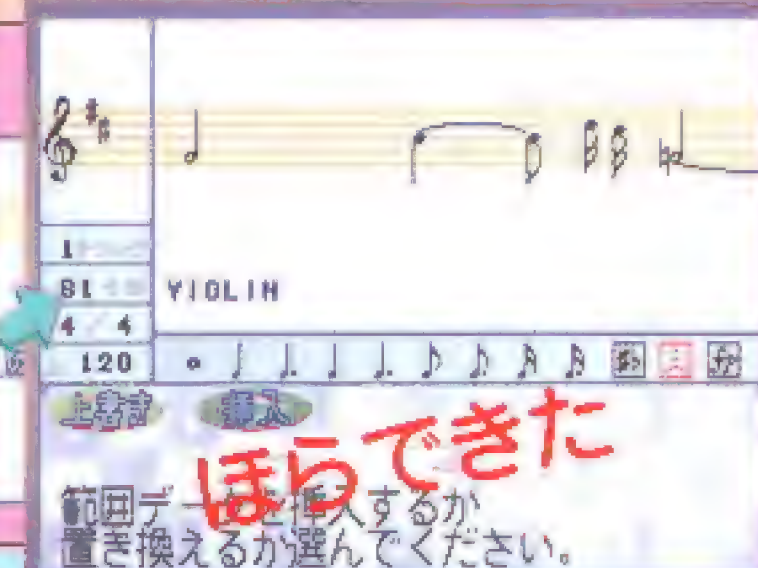
カーソルをコピー
先に移動

配置すると……



コピー元の最後の小節を
指定して下さい。

コピー先の小節を指定して下さい。



範囲指定と挿入するか
置き換えるか選んでください。

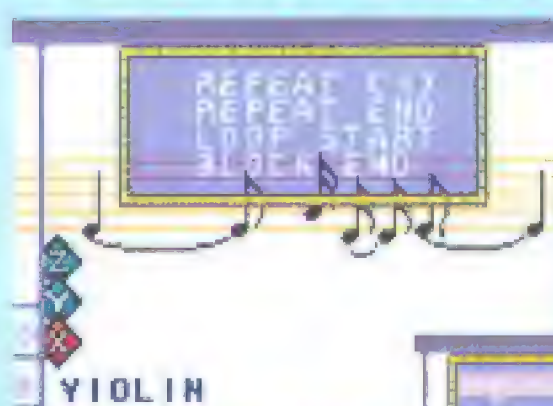
各トラックを入力したら仕上げの加工!!

入力が完了したら、最後の仕上げ。楽器（トラック）ごとの音量、左右の音量を調節して、音に広がりを持たせよう。この曲の場合、ピアノのメロディを強めにし、和音、バイオリンを若干弱め、プラスをその中間くらいの音量に調節すると良いだろう。さらにピアノのメロディとプラスを中心に、和音とバイオリンの音を左右に振ってみると音に広がりが出て完成。これらの調節でイメージも変わるので実際に聴きながら、いろいろ試してもらいたい。



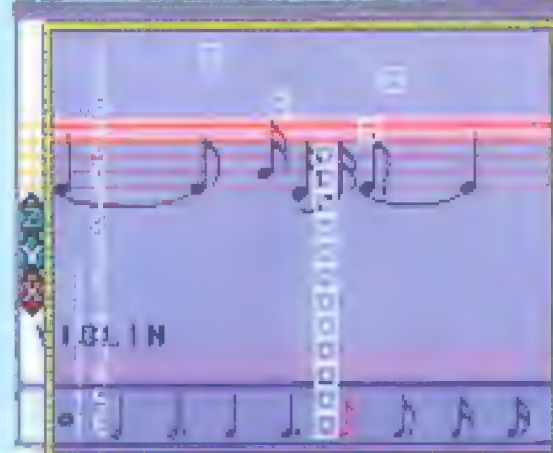
設定したブロックに従って演奏します。

ついに完成。曲を演奏させてみる。苦労が多ければ多いほど、聴いた時の感動も大きいはずだ。微調節も忘れずにしよう。



音量

トラックごとの音量を調節する。バランスと上手く調節をとれば、音に広がりを作ることができる。



リピート・ループ

今回の打ち込みでは必要ないが、リピートのある曲などで有効なループ設定。繰り返して入力する手間や容量を省ける。

バランス

トラックごとのパン（左右の音量）を調節。トラックを左右に振り分けて音をピンポンさせたりなど、応用すればいろいろな効果を作れるのだ。

最後に
飯野氏からの
アドバイス

実はこの曲、CDでは生演奏ですが、そのオリジナルは僕がステップで入力して作ってるんです。演奏者の、ピアノなどの楽器を弾いてる時の呼吸を考えながら、メロディに強弱を付ければ雰囲気は出せるんですよ。

それと、譜面どおりに的確に打ち込むのではなく、実際に人が演奏しているように、若干ブレさせたりできれば生演奏特有の「グルーブ」が出るんじゃないかな。左右のパンで広がりを出してみたりとか。いろいろと試して、「ああ、こうなっているんだ」というのを理解しながら、打ち込んでいくといいと思います。

※この譜面はvol.24（8月7日発売）の「D2」の記事中に掲載されています。

「ファルコムクラシックスII」もより楽しむため、「ファルマガ」ここに復活!

帰ってきた

ファルコムマガジン

Falcom Magazine

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

Vol.1
9/11.18

画面写真大量公開! いよいよ
サターン版の全容が見えてきた!

ファルコム クラシックスII

Falcom Classics II

●日本ビクター/日本ファルコム●'98年10月29日発売予定
●6,500円(限定版)5,800円(通常版)●RPG/ADV●全年齢推奨
日本ファルコムの往年の名作2本を、ゲーム性はそのままにリメイクし、収録した本作。今回は、両作品の最新画面写真を多数公開していく。さらに後半では、「イースII」出演声優陣のコメントを紹介!

太陽の神殿

ASTEKA II

元の雰囲気の色濃く残しつつ
描き直されたグラフィック!

画面を直接クリックすることで調査を進めていくというシステムを10年以上も前に採用していた、アドベンチャーゲーム界の歴史的傑作「太陽の神殿」。根強いファンを持つ作品ということもあり、オリジナルの雰囲気を極力損なわないような形でリメイクが進められている。まずは、最新の画面写真からご覧いただくことにしよう。



FIELD

調査可能スポットの上に集るとカーソルが出る。また、広かったオリジナルに比べ、移動可能範囲は狭めに

SPOT

調査スポットでは、このような画面構成になる。コマンド類はすべてアイコンで表される。



プレイヤーが駆け巡る 遺跡群の一部を紹介!



謎を解いたり、アイテムを使ったりすることで、移動可能場所が増えていく

考古学者である本作の主人公は、マヤ文明の謎を解くため、数多くの遺跡を巡り、調査していくことになる。ここでは、そうした遺跡群の一部を紹介していこう。これらの場所を調べて、アイテムを入手したり、新たな場所へと進む道を見つけたりすることで、ゲームは進んでいくのだ。

千柱の間



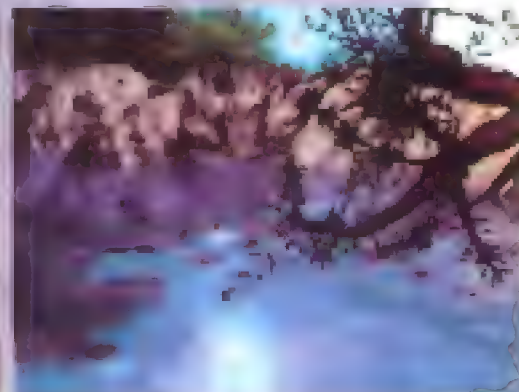
一見すると、単に数多くの柱が立ち並んでいるだけの場所にしか見えない。しかし、ここにも秘密は隠されている……。

尼僧院



いかにも何かありそうな像が並んでいる遺跡。まずは像を調べてみたい。怪しい場所をクリックするのが、本作の基本だ。

南の泉



遺跡ではないが、ここにも何らかの手がかりが隠されている可能性はある。グラフィックは、オリジナルに比べ格段に美麗に。

イベントの一例

このゲームに「人物」は登場しない。しかし、調査やアイテムの使用によって発生するイベントは数多い。オリジナルと違い、こうしたイベントの多くは、ムービーを使って表現されるのだ。



イベントの例。ジャカー像の額の宝石を取ると……



像が本物のジャカーに。変化過程はムービーで見られる。

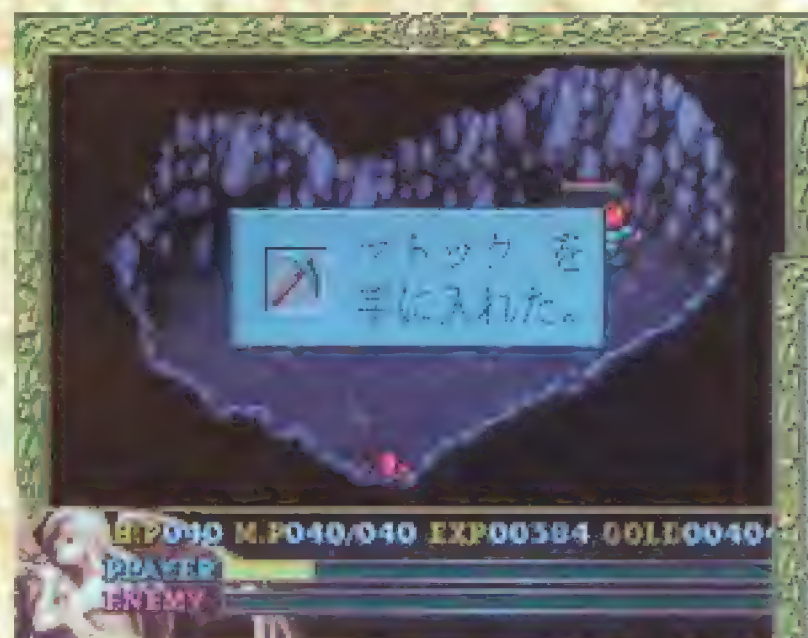
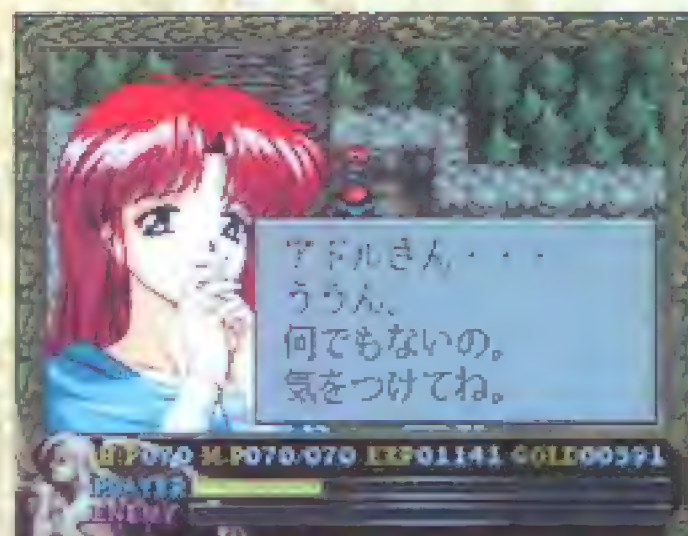


ゲームスタートから 第1のボスまでを 大紹介!!

本作では、特定のキャラと会話するとバーストアップイラストが表示され、同時にセリフが声で聞ける。

「ファルコムクラシックスⅡ」に収録してほしい作品として、一番リクエストの多かった「イースⅡ」。その声は確実に反映され、「ファルコムクラシックスⅡ」のメインタイトルとして登場した。本作では、前作で希望の多かった「声優によるセリフの吹き替え」と「オープニングなどのアニメーション化」が実現されるが、その部分だけはもう少し時間がかかりそうとのこと。ほかの部分

はほぼ完成して、実際に遊べるところまででき上がっている。もちろん「イースⅡ」から導入された魔法についても、ちゃんと移植されているので心配は無用だ。今回は、スタート地点のランスの村から第1のボスまでをストーリーに沿って紹介していく。あなたの目で、その出来具合をじっくりと見てほしい。



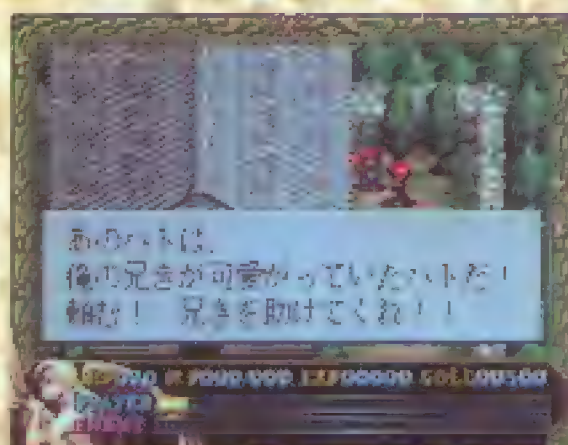
アイテムを手に入れたと、画面中央にグラフィックとメッセージが表示される。これは大切なアイテムだ。



ぱっと見た目の画面構成は、「イースⅡ」のそれとあまり変わらない。

すべての冒険の始まり —ランスの村—

本作で最初の舞台となるのは、ここ「ランスの村」。草原で倒れていたアドルを助けてくれた少女リリアが、重い病にかかっているということから、今回の冒険は始まる。彼女を助けるためには薬が必要だが、村でただ1人の医者フレアがなぜか見あたらないという。そこでアドルは、フレアを探しに村の外へと出ていく。



メッセージはパソコン版と違い、画面下方に表示される。

リリアが病氣!?



リリアの母ハナアに話を聞くと、彼女は重い病氣らしい。

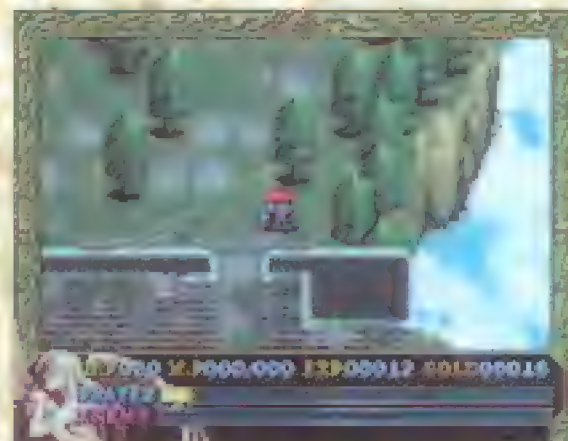
最初の戦場 —廃墟—

村から一歩外へ出ると、そこは廃墟と化し、モンスターの巣窟となっていた。しばらく歩くと鉄格子が見え、すぐ隣に人が立っている。話を聞くと、村長の許可をもらえば廃坑へと続く鉄格子のカギを開けてくれるとのこと。村長とフレアを探して廃墟をさまよって、宝箱や謎の女神像などを発見する。そこでアドルが見たものは……。

謎の女神像?

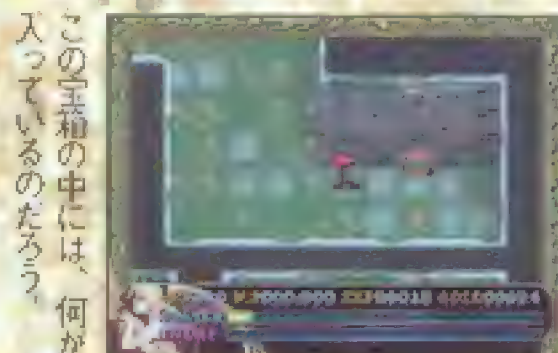


廃墟の奥まで進んでいくと、謎の女神像に出会える。



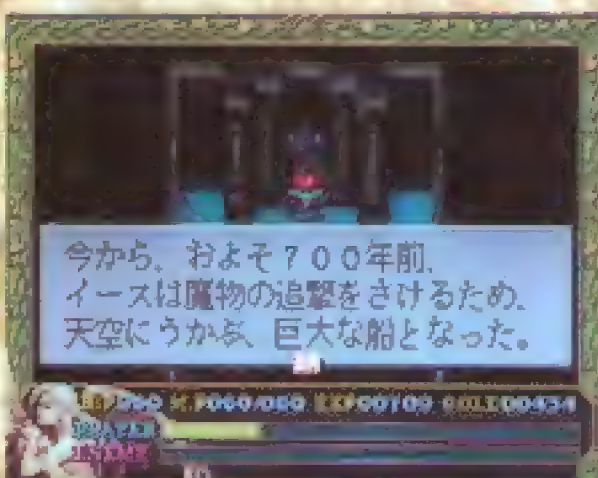
イースの国の遠か下には、真つ白な雲が流れている。

宝箱を発見!



先の見えない —ラスティーニ廃坑—

村に帰り村長に許可をもらおうと、早速アドルは地下への階段を下りて廃坑へと進んでいった。そこは、壁に掛けてあるたいまつのみが頼りの世界。ぼうっとした中を、モンスターの影に注意しながら進んでいくと、突然整備された通路へと出る。そこにあった扉を開けて中に入ると、神官の像がアドルを迎えてくれるのだった。イースの本6冊を神官に返したとき、新たな道が開く……。しかし、そんなアドルの目前に巨大な敵が現れて行く手をさえぎる。イースの本は返せるのか? リリアの病氣は?。旅は始まったばかりだ。



ほかとは違う部屋に入ってみると、待っていたのは神官の像だった。

神官からのメッセージ……



医者のフレアを発見!

廃坑の奥で、ついに医者のフレアを発見! これではリリアを助けることができるだろう。



第1のボス ベラガンダ現る!

YsIIのアフレコ現場に潜入!!

ユーザーの声に後押しされて誕生する「ファルコムクラシックスII」を後押しするためのファルコムマガジン(難しい日本語)がここに復活! 今回も発売に向けて、ゲームとその周辺の情報満載で、月イチペースでお届けする予定だ。お楽しみに!! さて復活第1回となる今回は、「イ

ースII」のアフレコ現場に潜入。参加したすべての声優のみなさんからコメントをいただいた。そもそも今回のアフレコは「イースII」には音声をつけて! という、前作「I」をプレイしたユーザーの強い声を受けて実現したもの。当ファルマガ編集部としても感無量です!!

スタジオには緊張した空気が漂っていた。アフレコ作業は朝から始まっていた。



収録は都内某所のスタジオで、2日間にわたって行われた。雑誌のスタッフによる力作、30歳は斯う大だ。

いってるといいんですけど。

——もう1人のキャラ、タルフという子役もやっていますが。

荘 10歳の男の子で、レアとは180度違う役でしたけど……特にやりづらいとかそういうことはなかったと思います。むしろタルフのほういろいろな表現ができて楽しかったですね。動きのあるセリフが多かったというのもあるかもしれませんね。

——では、読者の方へ一言。

荘 レアとタルフを頑張ってやりましたので、ぜひゲームをプレイしてください。昔からプレイしている人の中にはちょっと違うと思う方もいるかもしれませんが、もしそうだったらすいません(笑)。でも絶対に気に入ると思いますので、よろしくお願いします。



東京都出身。1月5日生まれ。特技はピアノや三味線。主な出演作品には「それゆけ! アンパンマン」のバタ子役や「魔女の宅急便」のジジ役などがある。

フィーナ役 佐久間レイさん

——フィーナというキャラクターはどんな感じの女の子なんですか?

佐久間 女神様なんですけど、女神としての部分と1人の女の子としての部分とで、心の揺れを感じました。ただ、神々しいというよりはより人間に近いなと思いましたので、女神っぽくない生身のフィーナちゃんを、心がけました。

——アフレコは順調に?

佐久間 ええ。ただ、ゲームの場合相手のセリフを想像しながら1人で演じるので、アニメのアフレコと比べると、やっぱり難しいですね。

——昔からあるゲームに声をあてることについてはどうですか?

佐久間 みなさんの中である程度イメージができていないかもしれません。それにそえるかな、というのがちょっと心配ですけど、私なりに精一杯演技させてもらいました。

——佐久間さんは、ゲームの方は。

佐久間 苦手なんです。だからゲームができる人は神様ですよ(笑)。



レア役 荘 真由実さん

東京都出身。2月5日生まれ。趣味は、エアロビクスに水泳など。主な出演作品には「ドラゴンボール」のチチ役や、「美味しんぼ」の栗田ゆう子役などがある。

——レアというキャラクターをやってみていかがでしたか?

荘 女神だと聞いていたので、もっと落ち着いた大人の女性だと思っていましたが、意外と違いましたね(笑)。普段の姿である吟遊詩人と女神との切り替えがうまく



リリア役 久川 綾さん



大阪府出身。11月12日生まれ。スキーや卓球などを特技に持つアニメの声だけでなく、ラジオのパーソナリティなども務める。主な作品に「カードキャプターさくら」のケルベロス役など。

——リリアはどんな女の子だと感じましたか?

久川 病弱で、でも心がしっかりしていて気持ちを非常にストレー

トに出す、わかりやすい女の子だと思いました。

——絵はご覧になりました?

久川 はい。非常に可愛い女の子

の子でしたね。

——同情を集めたのか、当時の男の子たちに人気のあるキャラだったんですけど、セリフなどからそういう感じはありましたか?

久川 あんまり深くは考えませんでした。人気とかは考えませんでしたから。とにかくセリフを分析してストレートに表現しました。

——普段はゲームをしますか?

久川 私はゲームと猫はハマってしまうので、極力手を出さないようにしてるんですよ(笑)。

——最後に、見所などをひとつ。

久川 リリアの好意がアドルに伝わるかどうかをぜひ試してほしいです。そしてぜひリリアを愛してほしいと思います。



ダルク・ファクト、 ダーム役 塩沢兼人さん

東京都出身。1月28日生まれ。趣味は旅行やダイビングなど。主な出演作品にはアニメ「機動戦士ガンダム」のマ・クベ役やゲーム「アンジェリク」のクラヴィス役など。

魔物のボス役ということなので、あんまり性格付けをせずにやりました。本当は、もうちょっと“キレイな人”にしたら面白いかなと思ったんですけど。僕はすごくゲームの苦手な人なので、実際にプレイしたら自分の役が出てくるところまでたどり着けないんだろうなあ(笑)。ゲームを立ち上げればオープニングで声を聴くことはできますけれど、読者の方は、僕のやった役のところまでたどり着くようにぜひとも頑張ってください。



ダレス役 岩本規夫さん

大阪府出身。10月18日生まれ。ラジオやテレビ番組の各種ナレーションを担当している。主なものには「真相究明! 噂のファイル」などがある。

顔を隠したような感じの、いつも正面から顔を見せないキャラクター。それがダレスなんですけれど、どちらかというと悪の偉い人、ではなく太陽の当たらない影のところで暗躍している、陰謀系のキャラクターです。ゲームの名前自体は聞いたことがあったので、懐かしいとは思いました。ほかにも村人役をやっていて、そちらのほうは僕が普段やらないようなキャラなので、ぜひともおちよくりながら聴いてやってください(笑)。



キース役 風間信彦さん

台本を見たときは結構冷静でクールな役だと思ったんですけど、自分も魔物だったので驚きました。だけど、どちらかというと魔物系のほうが僕はやりやすいかもしれないですね(笑)。普段はマッドサイエンティストのような危ない系の役のほうが多いので、この役は楽しかったです。僕を知っている人がいたら、注意して聴いていただければかなり楽しめると思います。僕も自分が登場する場面までは、頑張ってプレイしたいです。

長野県出身。7月18日生まれ。全日本スキー連盟一級の腕を持つ。主な出演作品には「蒼き伝説シュート」の矢野利巳役や「SLAM DUNK」の花形透役などがある。



岡山県出身。2月1日生まれ。主な出演作品に、アニメ「キューティーハニー」の秋夏子役、「ちびまる子ちゃん」の山田かよみ役などがある。

マリア、ジェバ役 大本真基子さん

マリアは18歳前後の普段は優しいけど芯の強い人ということだったので、そんな風に演じさせていただきました。私自身は、いつも元気な役が多いので、ちゃんと優しくなってるかな? と心配ですが、プレイヤーが困われのマリアを助けることはできないみたいなので、温かく見守ってくださいね(笑)。おばあさんの役(ジェバ)はイキナリやることになるとは思いませんでしたけど(笑)。ゲームの方も面白そうなので、これを機会にやってみたいです。



タルフ、ルタ・ジェンマ役 野島健児さん

東京都出身。3月16日生まれ。MSX版Ysをプレイしたことがある。主な作品には「ちびまる子ちゃん」の平岡役や「ロードス島戦記〜英雄騎士伝〜」のスパーク役など。

渋くて格好いいキャラでちょっと難しかったですけれど、この系の役は自分にないものなので(笑)結構やっていて楽しかったです。どちらの役もやりづらいということはありませんでした。僕は昔MSXで「イース」をやっていたことがあったんですけど、うかつにも「I」と「III」だけだったので今回はサターンで改めて「II」をやりたいですね(笑)。初めてイースをやる人でも、きっと楽しめると思うのでぜひ遊んでほしいです。



ゴバン役 稀田徹さん

普段は豪傑的な重い感じのキャラクターが多かったんですけど、そのタイプの役じゃなかったのがこのチャンスに好き放題やっちゃおうって(笑)。それで楽しくやらせていただきました。僕は敵と味方に分かれる作品だと悪になるんですけど、今回は許せる悪の盗賊だったし、おいしいポジションにいるキャラだったので最高でした。自分でも出来上がりを聴いてみるのがすごく楽しみなほどに完成したので、ぜひ聴いてください。

東京都出身。7月1日生まれ。殺陣という、珍しい特技を持つ。主な出演作品にはアニメ「ドラゴンボールGT」やCDドラマ「ラングリッサー」などがある。

“サタコレ”でファルコムクラシックが発売!



昨年発売されたファルコムクラシックが、サタコレになって帰ってきた! これを機会に、ぜひ一度プレイしてみよう。



昨年11月に発売され、大ヒットとなった「ファルコムクラシック」が“サタコレ”になって9月に発売される。第1作目に入っているのは「ドラゴンスレイヤー」「ザナドゥ」「イース」の3本。どれもファルコム屈指の名作だけあり、手応えは十分だ。「ファルコムクラシックII」をプレイしようという人で、前作をまだプレイしていない人は、この機会に!

サイン色紙プレゼント リリア役の久川綾さんの



リリア役を演じている久川綾さんの、貴重なサイン入り色紙だ。

今回、リリア役を演じた久川綾さんのサイン入り色紙を3名の方にプレゼント。ほしい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ファルコム作品への思い入れを書いて、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「ファルマガ色紙プレゼント」係まで。9月11日当日消印有効。なお、発表は発送をもって代させていただきます。



サクラ大戦歌謡ショウ

帝国歌劇団 第2回「花組」特別公演

つばさ



~WINGS~

暑い夏をさらに熱くする待望の舞台、あの歌謡ショウが新宿に帰ってきた!! 東京厚生年金会館を埋め尽くしたファンの思いに支えられ、大成功を収めた舞台の完全レポート!!

新宿にサクラファンが集結!! その模様を誌上レポート!

誰もが待ち望んでいた歌謡ショウ。連日、2,000を超える客席がファンでいっぱいになり、その熱気はキャストの面々をも奮い立たせた。田中公平氏の指揮によるオーケストラの調べにのせ、目もくらむような豪華な3時間は、瞬く間に過ぎてゆくのだった。



さくらが、すみれが、花組がステージを華麗に舞う!!

「つばさ」ステージ構成

○オープニング

○第一幕

歌に、踊りに、そして夏の公演に、それぞれが稽古をしている花組。しかし、そんな折に運良く(?)帝劇へ泥棒に入った二人組。たまたまそれを見かけたアイリスが、「力」を使って金庫を運び出す手助けをしてしまう。帝劇の公演資金が詰まった金庫の行方は……

○休憩

○第二幕

金庫を取り戻し「つばさ」に向けて準備をする花組たち。もちろん公演は満員御礼の大盛況。舞台裏ではさまざまなハプニングが起こるものの、なんとか無事に公演を終わらせることができた。それは何より、花組の面々の団結力があってこそ成しえたことなのだ。

○エンディング

○グランドフィナーレ

○アンコール

オープニング

「微!帝国華撃団(改)」で華々しく幕があける。その後、きらびやかな衣装に身を包んだ花組が、ダンスブルなレビューを披露。そして静かにストーリーが始まる。



まさに歌謡ショウ!!

第一幕は、花組全員の歌を一曲ずつ織りまぜた構成になっている。写真は、織姫の歌う「もしも…」。単に歌うだけでなく、バックダンサーまで起用して、歌あり、踊りありのステージになっているのだ。舞台装置も凝っていて、観客をまったく飽きさせない構成になっていた。もちろん、それぞれの曲が始まるたびに客席からは手拍子が起こっていたぞ。



金庫を盗まれた!?

とある事情から、帝劇へ盗みに入った泥棒。しかし、米田支配人の部屋に置かれていた金庫は、紅蘭が作ったもので一筋縄では開かない。もちろん重さも半端ではなく、大の男が2人がかりでも盗み出すのに一苦勞。それを見かねたアイリスが、力を使って手伝ってしまう……



「つばさ」グッズ大プレゼント

公演期間中、会場のみで販売されたつばさグッズ。売り切れ続出ですでにプレミアが付いている!?



会場内数カ所に設置された販売コーナーに殺到するファン。



ポスター6枚セット

藤島氏の花組夏服ラフデザインを、大胆にあしらったポスターセット。デザインワークをレッドカンパニーの森田氏が担当し、すっきりとまとまった仕上がりになっているぞ。残念ながら星組の2人のぶんはないものの、これだけでもかなりの価値があるセットだ。

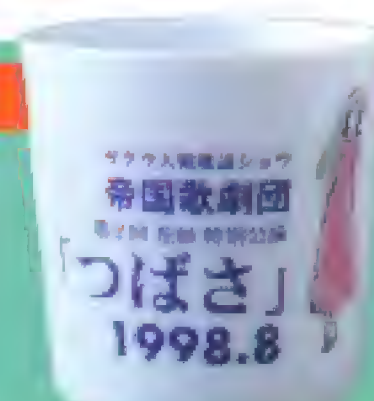
うちわ

松原氏のイラストを配したうちわは全部で8種。各1名に。希望するキャラ名を明記。



マグカップ

こちらもグラスと同じさくら1種のみ。秋から冬にかけてショウを思い出しながら温かい飲み物を。

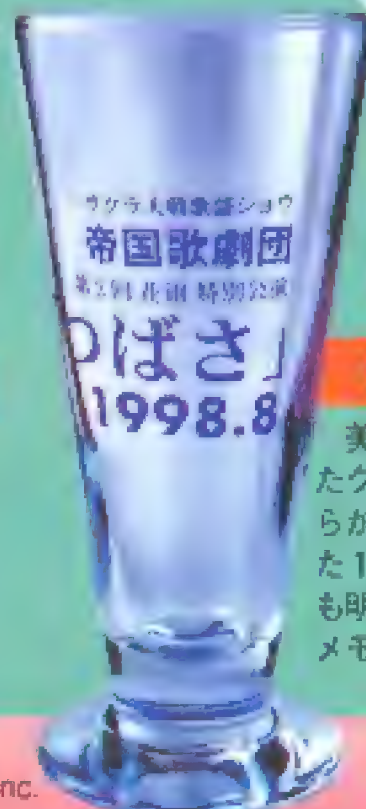


Tシャツ

ただでさえレアなTシャツは、最終日限定版もあり!! 各さくら1種のみ、希望を明記。

グラス

美しく透き通ったグラスは、さくらがデザインされた1種のみ。日程も明記されているメモリアルグッズ。



ノーマル版

千秋楽版

花組、緊急対策会議

金庫は盗まれてしまったものの、紅蘭特製だけに簡単に中身を取られる心配はない。ゆっくり金庫を探すことに……。



さくらの聞き込み

聞き込み捜査を続ける花組の面々。しかし聞き込み先でさくらが花組スタアだとばれてしまって、一曲披露することに。



エンディング



かえで「都の花ぞ」

河原の土手を歩いていたかえでは、借金取りに迫られる兄妹を発見。帝撃の訓練で鍛えた腕で、悪党どもを蹴散らした。



ゲスト薔薇組登場!!

場面転換の合間に、ゲストが登場。初日のこの日は、薔薇組の清流院（矢尾一樹）と菊之丞（松野太紀）。三人娘の「恋の発車オーライ!」を熱唱したぞ!!

すみれ、華麗に舞う



おしゃれなバーで一人たそがれていたすみれに、チンピラがからんでくる。しかし、いつもの調子で軽くあしらう「絶対運命のタンゴ」に。

レニ、屋根の上にて

またも1人悩んでいるレニ。それをフォローするマリア。2人の歌声が重なりハーモニーとなって夜空に響き渡る……。

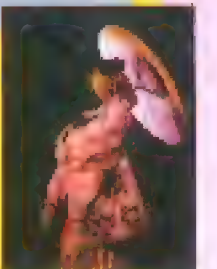


TOPICS!! 関連商品情報

サクラ大戦2 舞傘



舞台の上で実際に使われたものと、まったく同じデザインの舞傘。部屋にさりげなくコーディネート。
●ビームエンタテインメント
●7,500円/税別 ● ☎03-5820-8771



さくらオルゴール



「夢のつづき」を優しく奏でる、蓄音機型のオルゴール。小さな引き出しが2つ付いているので、アクセサリーなども収納できるのだ。
●ビームエンタテインメント
●5,980円/税別 ● ☎03-5820-8771

サクラ大戦～桜華絢爛～光録音館

●3,150円/税込
● ☎03-3589-1133



◀紆余曲折の末、公演を大成功に収めてこの舞台に幕が下りる。見事空へ飛び立ったジャンヌ（紅蘭）とマリー（アイリス）の、感動のシーンだ。
▶最後にオールキャストで「夢のつづき」。アンコールにはもちろん「機帝改」が披露され、会場内が同じ振り付けで盛り上がりも最高潮に!



グランドフィナーレ

テレカセット

サマードレスのさくらと、ショウのメインキャストの写真、それぞれがテレカになったセット。もちろん台紙付きでプレゼントだ。



オペラグラス

紙製のフレームにレンズが付いた簡易オペラグラス。もちろん舞台の上でパッチリ見える。この賞品のみ撮影用組立済み。



パンフレット

キャストはもちろん、主要スタッフの顔写真からコメントまで入った豪華装丁のパンフレット。白地にピンクの統一されたシンブルなイメージも美しい。

ステッカーセット

ウチワ同様、松原氏のイラストがぐるりとあしらわれたステッカーセット。豪華台紙付きなので、そこからはがしてしまうのも、どこかに貼ってしまうのももったいない!



応募のきまり

プレゼント希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、希望賞品名を1つ書いて下記のあて先まで。9月11日消印有効。
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部
「サクラ大戦歌謡ショウプレゼント」係



サイリウム

ポキッと折ると楽器に光りだすサイリウム。もちろん、公演名や期間などの情報入りの特製だ。赤、白、黄の3バージョンをそれぞれ1名ずつにプレゼント。



WEEKLY
OFFICIAL CORNER

CONTENTS

●デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE

SEGA AM 2 研

EXPRESS

PRESENTED BY
SEGAAM2
R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

VOL. 108

「スパイアウト」の発表を目前にひかえたAM2研だけと、その前にこの「デイトナUSA2」大会をチェックすべし!! 自信のあるドライバー諸君、夏休み最後は新宿に集まってこないか?

1998.8.29“真のデイトナチャンプ”が決まる!!

DAYTONA USA 2 CHAMPIONSHIP -IN SHINJYUKU-



【名 称】 DAYTONA USA 2 CHAMPIONSHIP -IN SHINJYUKU-
 【日 期】 平成10年8月29日(土) 14:00開始
 【場 所】 新宿スポーツランド西口
 【住 所】 東京都新宿区西新宿1-12-5 TEL: 03(3344)0748
 http://www.spolan.com/ssl-3/
 【参加費】 参加料200円
 (参加費免除64名にDAYTONA USA 2オリジナルグッズを差し上げます)
 【競技内容】 全てノーアシストモードにて行います。
 マ予選ヒート 初級コース8周にて、先頭最速タイム上位4名が決勝へ進めます。
 マ決勝ヒート(4名) 初級・中級・上級の3コースにて行い、順位によってポイント
 を得られるポイント方式で行われます。
 ◎1st...10pts, 2nd...7pts, 3rd...5pts, 4th...3pts



デイトナUSA2

●セガ ●大好評稼働中 ●レースゲーム
●1~16人同時プレイ可能 ●MODEL3 STEP2基板

敵車とのバトルがとにかく楽しい「デイトナUSA2」。その真の腕を競うチャンスがやってきた!! その詳細をお届けしよう!

集えドリフトマスター!! 勝者は誰の手に!?

緊急速報! 「デイトナUSA2」の公式大会が突如今月末に開催されることとなった! 大会は予選・決勝ヒートに分かれた本物さながらのルール、当日はレースシーンも登場して“本場のストックカーレース”のような雰囲気味わえるとか。とにかく来るべし!!

総勢64ドライバーが繰り広げる夏の饗宴!!



アパレルメーカー。黒のボンネットがイメージカラー。車の整備ツールメーカー。11号車の2本線がレトロ。スポーツ用品メーカー。51号車とはライバル関係か? オイルメーカー。ゼッケン16号車のデザインが他とは違う。"モリソンス"ホテルが協賛。20号車は初級のみが登場。DIY(日曜大工用品)チェーン、"ティムコツール"が協賛。スポンサーは工作機械メーカー。初・上級に登場する。

車の整備ツールメーカー。
セッケン00はエースの証!

レストラン“ハモンズ”がス
ボンサード。2番がエース。
メーカー。三角マークが目印。
サイドデザインに違いあり。

スポーツ用品メーカー。唯一1台参戦の孤高
のマシン。



Scoop!

全39台の
デザインカーを
完全紹介!!

初・中・上級で登場する
車のスポンサーも解説!

DAYTONA
USA
2
Check
Point

予選ヒート～初級コース～ 敵車の妨害を避けつつ狙え最速タイム!!

予選ヒートのルールは、「初級コースを8周完走して、その中で最速タイムを競う」というもの。決勝ヒートに残れるのはわずか4名(!)なので、このオーバルコースをいかにミスなく攻略するかが本大会の最重要ポイントとなってくるだろう。ラップタイムは当然“コンスタントに17秒台”が基本!

他人と違うラインを覚える!



最速ラインを走ると他車との接触は必至。人とは違う走行ラインを覚えよう。

他車と性能はまったく同じなので、抜く時は後ろにはりつく必要がある。



スリップストリームも有効だ!!

DAYTONA
USA
2
Check
Point

選ぶべきプレイヤーカーは この1台“Phantom Racing”MT



ちょっとでもミスすると
スピン。しかし、これ
を選ばずして他車との
バトルには勝てない!!



最大出力:780ps
/6800rpm
ミッション:MT
最高速度:340km/h
加速性:A
グリップ:C

予選・決勝に限らずプレイヤーに選んでほしいマシンなのが、プレイヤーカーで最速を誇るMT仕様の“ファントムレーシング”。トルクがあるぶんコーナリング操作がシビアとなっているものの、340km/hという最高速性能は予選ヒートで強力な武器となる。決勝でも、ギアドリフトをマスターしたドライバーが使えばまさに無敵。勝つならコレ!!

DAYTONA
USA
2
Check
Point

大会必須テクニック、 “ギアドリフト”は完全マスターすべし!

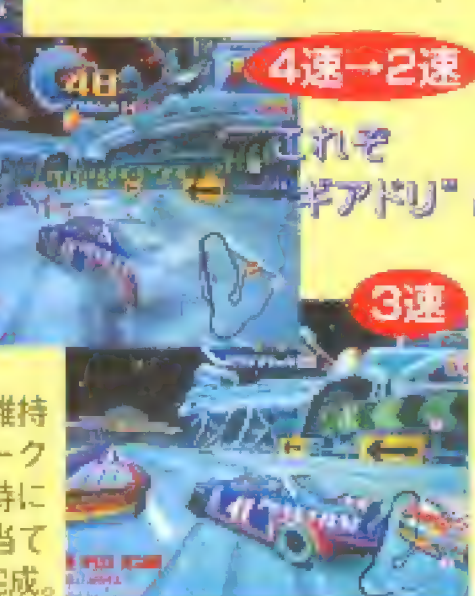
“ファントムレーシング”のMT仕様を選んだドライバーにぜひ覚えてほしいのがこの“ギアドリフト”走法だ。前作でも上級プレイヤーが使っていたテクニックで、減速中の時間をなるべく短くする＝結果的にラップタイムが速くなるわけだ。



4速から2(1,3)速へシフトダウンして強烈なエンブレを起し、ドリフトを発生させる。ブレーキは使わない。

適正なドリフトアングルを維持したら、あとはアクセルワークで減速を防ぐ。立ち上がり時にカウンターステアをうまく当てれば、超速コーナリングの完成。

コーナーに入る角度とシフトダウンのタイミングが重要。超上級プレイヤーはシフト操作だけでコーナリング(アクセルはベタ踏み!)できる。



DAYTONA
USA
2
Check
Point

決勝ヒート～中・上級コース～ 真の“ストックカー”バトルを体験!!

初・中・上級コースすべてを走り、その総合順位ポイントを競う……というのが決勝ヒートのルール。運より実力が問われる。



レース巧者が勝つ予選ヒートと違い、いかに安定した走りをするかが重要。場合によっては、徹底的に相手を妨害してハメることもアリなはず。

DAYTONA
USA
2
Check
Point

最初が肝心“ロケットスタート” で一気に相手との差をつけろ!

中・上級コースで絶対使いたいの
が“ロケットスタート”だ。最初に差をつけ独走逃げ切り、となれば精神的にもかなり有利。



いきなり170km/h!

ブレーキを踏んだままエンジン回転を6700~7000rpmに合わせ、スタートと同時にブレーキを離してアクセル全開成功すればマシンがウイリー!

ライバル達を蹴散らせ!!

KENNEY'S BURGERS

FANG AUTO

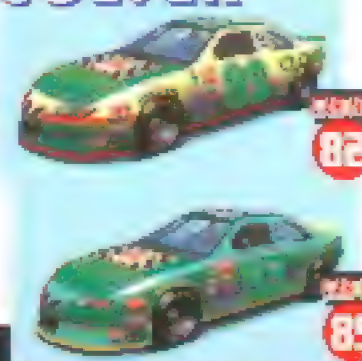
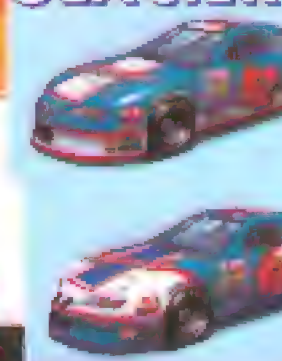
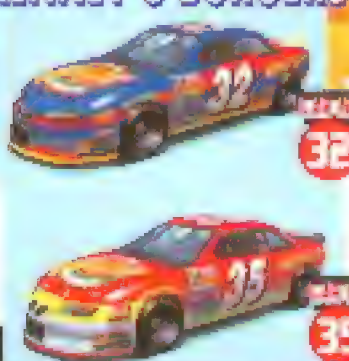
EVANGELINE

GLACIER

DELAPARTS

ICE LEAVES

GOLVER



ハンバーガーチェーンが協賛。初・上級にエントリー。

中古車販売店が協賛。初・上級にエントリーしているぞ。

ガソリンメーカー、“エヴァンジェリン”のイメージは白。

白と青のコントラストが映える。飲料水メーカー協賛。

協賛はカスタムカー用パーツ制作会社“デラパーツ”。

ミネラルウォーター、“アイスリープス”。単独参戦!

カジノチェーンが協賛。緑のエコカラー、目立ちます。

夏の
スペシャルプログラム
第4回
理論! 極論!

バーチャロン!

エリア大会へ突入し、1カ月後の決勝に向けて盛り上がっていくに違いない今日この頃。今回は前回の機体別解説で説明しきれなかった部分の補足を行っていく。そして次回は最終回ということで、未公開の小さな情報をフォローしていく予定だ。

This Week Menu.

- 起き上がりのしくみ ● 追い打ち解説
- 機体別解説
- バルシリーズ ● エンジェラン
- サイファー ● ライデン
- アファームドB/S

略して3ロン!



BASIC
LESSON

1 起き上がり時に可能な行動を理解する

● ダウン状態とは?

近接攻撃やレーザーなど、ダメージの大きな攻撃や左ターボ攻撃などを受けたら、自機が転んでしまうことが多々ある。転んだあと、自機は土煙を巻き上げながら地面に倒れ込む。これが“ダウン状態”だ。ダウン状態になってしまえば追い打ちを入れられてしまうだけでなく、相手に行動の自

由と武器ゲージの回復時間を与えてしまうことになる。そこで、なるべくダウンしないように戦うのが鉄則だろう。転ばされた瞬間からダウン状態ではないかという疑問があるかも知れないが、本誌では倒されたあと、起き上がるまでをダウン状態として話を進めていくので了承しておいてほしい。

相手に転ばされるとダウン状態に突入



ダメージの大きい攻撃や左ターボ攻撃を受けると転ばされてしまうので注意。



自機が地面に倒れてしまった瞬間。ここからをダウン状態として解説していく。

● 無敵起き上がりと起き上がり行動について

ダウン状態になったあとは一定時間後に自動的に起き上がる。この際、相手を自動的に捕捉するので、背後から転ばされた場合も落ち着いて行動することが重要だ。起き上がり時にできる行動はいろいろあるが、最も重要なのは何もせず

に起き上がる、無敵起き上がりだ。

無敵起き上がり中は相手の攻撃をまったく受けない。そのため相手がどんな攻撃を行っていても安心だ。また起き上がったあともわずかだが無敵時間が残っているので、近接攻撃可能な距離に相手がいる場合はクイックステップ近接などで、強気に反撃を狙うのもいい。無敵起き上がりで起き上がるまでの時間は、レバーをガチャガチャと動かすことで若干短くなる

が、起き上がりジャンプになりやすいので注意。起き上がりジャンプにならないためにはレバーを左右に動かさずに、上下へ動かそう。無敵起き上がりとは別に、起き上がりから直接さまざまな行動につなぐ起き上がり行動がある。起き上がり行動は無敵起き上がりよりも速く行動できるようになるが、起き上がり行動を始めた直後から無敵がなくなってしまう。右に起き上がり行動で可能な行動の一覧をまとめたので参考にしてほしい。基本的には無敵起き上がりで起き上がり、起き上がったあとに無敵時間を利用して移動、相手の動きをさぐろう。起き上がり行動はタイムアップ負けしそうなときにイチカバチかで狙う程度にしよう。

起き上がる直前に相手を捕捉する



起き上がる前には相手を自動的に捕捉する。起き上がり後に死角に入られた場合は、無敵時間が切れる前に相手を捕捉すること。

起き上がり行動は無敵がない



起き上がり行動は即座に無敵がなくなってしまう。無敵起き上がりが基本だ。

起き上がり行動可否一覧

可能な起き上がり行動

- 立ちショット ● ターボショット
- ジャンプ ● 通常近接攻撃
- ターボ近接 ● 小ジャンプ近接
- クイックステップ近接
- ガードリバーサル近接

不可能な起き上がり行動

- 歩き ● ダッシュ
- 旋回 ● しゃがみショット
- しゃがみターボショット
- ガード ● クイックステップ
- しゃがみ近接



起き上がり近接攻撃はダウン中の自機の真正面に攻撃を出すので意表を突ける。

●ダメージの大きな攻撃で 追い打ちを入れるのが基本

相手をダウンさせた場合、1発だけ追い打ちを入れられる。さまざまな攻撃で追い打ちを入れられるが、追い打ちのダメージは元のダメージに比例するため、なるべくダメージの大きな攻撃で追い打ちを入れよう。ただし追い打ちで入るダメージは通常より少ない。タイムアップ負けしそうなときなどは、武器ゲージを温存したまま追い打ちを入れず、相手を早く起き上がらせて、大ダメージを狙うというのもひとつの手だ。武器ゲージを温存したまま追い打ちを入れたい場合は、近接攻撃による追い打ちを狙おう。近接攻撃は武器

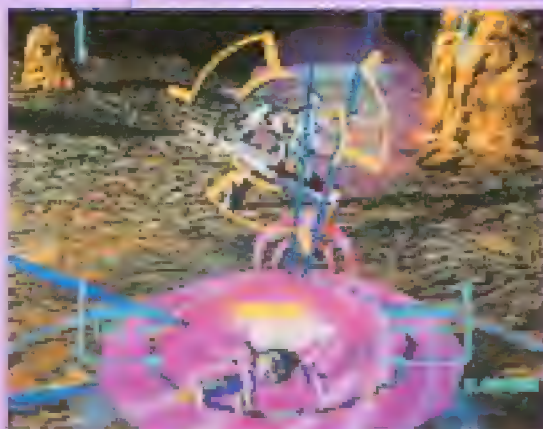
ゲージを使わない上にダメージが大きいので、自機の追い打ちになる近接攻撃は確実に覚えておこう。追い打ちになる近接攻撃は相手の足元を攻撃するものに多いので、各自で探してみしてほしい。またダウン攻撃は特に大きなダメージを与えられる。しかしダウン攻撃の出が遅い機体の場合は、相手の反撃を受けやすい。よってダウン攻撃の発動が遅い機体の場合は、ダウン攻撃による追い打ちは控えたほうが無難だ。またシビレや機動力低下、武器封印効果など、特殊効果がある攻撃で追い打ちを入れても、特殊効果はないので注意。

ダウン攻撃はダメージ大



ダウン攻撃は非常にダメージが大きい。相手の反撃に注意しながら使うこと。

特殊効果はナシ



特殊効果のある武器で追い打ちを入れても、特殊効果は得られない。

追い打ちは相手がダウン状態になってから

追い打ちは相手がダウン状態のときにしか入れられない。相手を倒した場合でも、倒してからダウン状態になるまでの間に攻撃を重ねても追い打ちにはならない。また、起き上がりが始まったあとに攻撃を重ねても、無敵起き上がりで起き上がられた場合は無駄になってしまう。確実に追い打ちを入れるためには、相手がダウン状態に入った瞬間に攻撃を重ねること。特に相手を遠距離で転ばせた場合は、タイミングが取りづらいので注意が必要だ。距離に左右されるので一概にどのタイミングとはいえないが、確実に追い打ちを入れるタイミングは覚えよう。



遠距離の場合は発射するタイミングに注意



吹っ飛んでいる相手に攻撃しても無駄だ。ダウン状態まで待って追い打ちを入れよう。

Vアーマーは通常時と同じだけ削れる

追い打ちでもVアーマーは通常時と同じだけ削れるので、ライデンやドルドレイなど、攻撃を弾き返しやうい機体が相手の場合は、Vアーマーを削る攻撃で追い打ちを入れるのも重要だ。これらの機体を相手にしている場合は、ラウンドの前半にVアーマーを削り、後半はダメージが大きい攻撃で追い打ちを狙うなど、細かな戦略も考えたい。



追い打ちでもVアーマーを削れる。Vアーマーとダメージ、どちらが得かを考えよう。

●機体別に考える効率の良い起き上がりの攻め方

機体によっては単純に追い打ちを入れるよりも、次なる攻撃への布石を敷いておくことも重要だ。そこでここでは機体別の起き上がりの攻め方の一例を紹介しよう。近距離の場合と遠距離の場合と2つに分けてあるので、距離に合わせて使ってみよう。この他にも相手の機体に合わせた攻撃方法などがさまざまなあるので、自分なりの効率のいい起き上がりの攻め方を探してほしい。



相手のダウン中に全アーマー剥離。これも起き攻め？

機体名	近距離	遠距離
テムジン	ダメージ重視なら出が速いダウン攻撃を。左ターボLWを重ねて視界を奪ってから近接攻撃を狙うのもいい。	ダッシュ近接CWによる追い打ちがベスト。Vアーマーを削るなら前回紹介したしゃがみ左ターボLWを。
ライデン	ダッシュ近接CWや、ダウン攻撃を当てよう。左ターボLWで起き上がり時の攪乱を狙ってもいい。	間に合うなら右ターボRW。レーザーもハーフキャンセルで。起き上がりにはLW系攻撃から左ターボCWを。
グリスボック	前方向スライディングLWが安全。起き上がりのことを考えて、後スライディングLW(RW)を置いておこう。	LWが安全? 間に合うならジャンプ右ターボRWを狙うのもいい。起き攻めにはLWからしゃがみCWを使う。
サイファー	Vアーマー狙いなら、空中ダッシュ近接。ダウン攻撃は早めに出すこと。しゃがみ近接CWでもいい。	弾速が速く、爆風で起き上がり攻撃も防げるしゃがみ右ターボCWが安全。起き上がりにはLW系を撒こう。
アフームド B	ダブルロックオン状態なら近接CWかターボ近接CW。しゃがみCWも当たる。起き上がりには左ターボLWを。	ダッシュ近接CWが追い打ちになる。しゃがみ(右ターボ)LWもあり。その後、しゃがみ左ターボCW。
エンジェラン	しゃがみLWなら近接間合いの内外にかかわらず決められる。そのあとを考えるなら何もせずに離れるべきか。	しゃがみRWで追い打ちを入れる。そのあとは右ターボLWでコンビネーションの出込みを行いつつ移動する。
ドルドレイ	前スライディングLWやCWで削っていく。起き上がりにはしゃがみRWを重ねて相手へのプレッシャーに。	しゃがみRWが安定している。Vアーマーも削れるし、お得な攻撃だ。数発置いて起き攻めにも使おう。
フェイ・イェン Kn	出が速いダウン攻撃で追い打ちを入れたい。間に合わない場合は右ターボRWや左ターボCWで確実に。	右ターボRWで確実にダメージを与えたい。ハイパー化後は左ターボCWで視界を奪いながら接近しよう。
バル・シリーズ	E.R.L.を切り離すチャンスだが、状況によってはターボ近接RWキャンセルから攻めていくのも○。	ジャンプで右腕E.R.L.を切り離し、リフレ2の用意を。そのあとはマインを出しつつ動向を見よう。
アフームド S	ダウン攻撃は出が遅い。しゃがみRWやダッシュ近接CWが当たる。起き上がりには左ターボLW(CW)。	右ターボCWやしゃがみLWが基本。起き上がりにはしゃがみ(右ターボ)LWを重ねてプレッシャーをかけろ。
スペシネフ	ダウン攻撃が速く、かつ安全。一応ダッシュ近接CWを当てることも可能。起き上がりはダッシュで攪乱。	しゃがみ右ターボRWで追い打ちを。Vアーマーを削るならCW系。起き上がる前に(右ターボ)LWを置こう。

※文中のLWはレフトウェポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウェポン(両トリガー入力)を、RWはライトウェポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。



XBV-819-TR バルバドス
BAL-BADOS

機体別解説
バルバドス Vol.2

特集！

ピラミッドケージ
詳細報告 No.1

前回説明した連係陣を使い、そつなくマインをばらまきつつ、ハーフキャンセルで適度にE.R.L.で攻める。こうなればそこそこ勝てる試合は可能だ。だが、さまざまな兵装を持つバルバドスのパイロットなら、そのすべてを駆使して

魅せる試合をすることも目指したい。中でも敵を閉じ込めるピラミッドケージは最高の魅せ技だ。ぜひうまく使いこなしたい。そこで今回はピラミッドケージに関する情報を集めてみた。確実に使いこなすための糧としてほしい。



ピラミッドケージの仕様報告 No.1
ピラミッドケージ時のE.R.L.配置

最初にピラミッドケージ（以降ピラミッド）の特徴から覚えていこう。基本的には相手をピラミッドに入れた場合、相手は一定時間外へ出られない。さらに内側からの攻撃も外には出ないというのが、ピラミッドの性質だ。だが、隆起のあるマップでは、完璧に入れても閉じ込められないことがある。そのため、マップを見て使用を判断したい。次に意外に知らない人が多いピラミッド完成後のE.R.L.配置。完成後は右図のように配置されている。配置の順番は常

に一緒だが、時折ずれることがある。そのため、一度攻撃しないとそのときの配置はわからない。閉じ込めたら、敵機に一番近いところのE.R.L.で攻撃するが、武器チェンジを行ってさらに効果的に攻撃しよう。なお、ピラミッド中でもE.R.L.による攻撃が可能だ。ただし、CW系統の攻撃を行ったり、E.R.L.の残弾数が切れた場合、そのE.R.L.がピラミッドから離れてしまう。その時点で拘束能力がなくなることも覚えておこう。



ピラミッドケージの仕様報告 No.2
不完全ピラミッドを避けるためには？

不完全ピラミッドとは、相手を閉じ込める能力に欠けるピラミッドのこと。これはピラミッド発動後にE.R.L.が戻ってくるような状況で起こる。一例を挙げよう。右脚以外の3つのE.R.L.を切り離し、そこから前斜めスライディングCWをハーフキャンセルで右脚のみ出し、CWゲージが満タンになった段階で発動する。この連係では、たいていE.R.L.が帰還しているときに発動するため、ピラミッド形成中に右脚E.R.L.

が戻り、不完全版ができてしまう。この不完全版には、無効力なケースや拘束能力はないが相手の攻撃だけを封印するケースの2種類があるが、どちらになるかはまず判断できない。ただ、この不完全版はコマンド入力をE.R.L.が戻ってくる瞬間に行えば、一度収納されてもE.R.L.がピラミッドに移動し、完全版が形成される。不完全なものを作らないためにはコマンド入力のタイミングにも注意しよう。



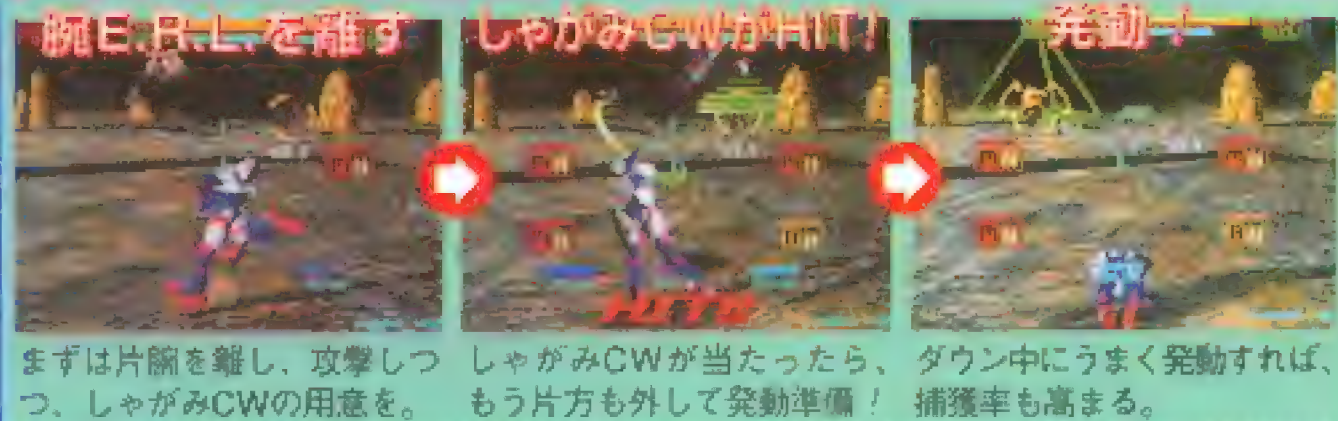
ピラミッドケージの使用例

安全な連係を知ろう

上記の入力を守っていても、不完全ピラミッドができることもある。例えば、両脚を設置して後ろダッシュCW後にピラミッドを発動した場合、見た目にはちゃんとピラミッドが形成されるが、拘束能力はおろか攻撃も封印できない。このようにいくつかの連係から発動したピラミッドは、もともと不完全版になってしまうパターンが存在する。もともと不完全になるパターンはピラミッドの頂点となる右腕E.R.L.が戻ってく

る連係で起こりやすい。なお、どの連係が不完全を生むかどうかは次回でまとめて報告する予定だ。とりあえず、確実に完全版ができる連係は前回でも説明した両腕を切り離し、そのあとしゃがみCWで攻撃し、CWゲージが満タンになった段階でコマンドを入力する連係。オーソドックスだが、戻りに発動した場合も発動タイミングには注意すれば問題なので、実戦で使うならやはりコレだ。

成功例



失敗例



難解系多機能システムを使った BAL-BADOS Advanced Tactics Plus!

前回同様に、ここではバルバドス特有の戦術や、対戦で有効な項目をピックアップして紹介していく。今回はE.R.L.設置後の戦い方などを中心に解説しよう。



●右脚E.R.L.って置いています？

右脚E.R.L.を外し、属性を変えて使われることは少ない。だが、使い方次第でも新たな戦力となる。まずは⑩属性での攻撃特性から覚えていこう。属性変化後のしゃがみ攻撃は転がるマインが一気に放出される。近づいたところで一気に放出するなど奇襲攻撃にも効果的だ。次に後ろスライディングRWは転がらず、浮遊して相手を追っていく特殊攻撃で、鋭角に曲がることもあるほど誘

導性が高い。後ろ斜めスライディングRWは一度の攻撃で4個の転がるマインが射出される。マインの威力が右脚中もっとも高く、弾速も速い。後ろと斜めは足の速い軽量級はもちろん、重量級には非常に有効だ。それぞれの特徴を生かしてうまく使い分けていこう。なお、前方向スライディング攻撃は撃ち出す数が少なく、硬直時間を作ってまで出す価値はない。

右脚E.R.L.を設置



間隙をぬって右脚E.R.L.を設置し、同時にスタートボタンで属性変更しておく。すぐに移動できるようにしておこう。

しゃがみRW特殊なマインが撃ち出される。空中を浮遊するので、ジャンプ主体の機体にも効果的。

後ろスライディングRW



一気に転がるマインが出るので、E.R.L.がすぐに戻ってくるのが難点だ。

後ろ斜めスライディングRW



攻撃力があり、弾速が速いことが特徴。近づいた時に打ち込めば、かなりのダメージを期待できる攻撃だ。

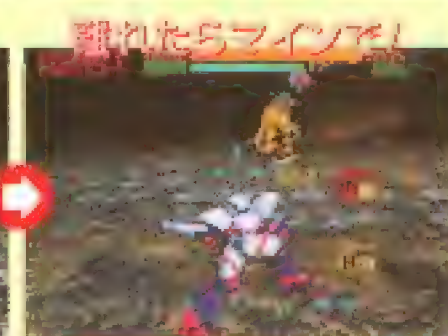
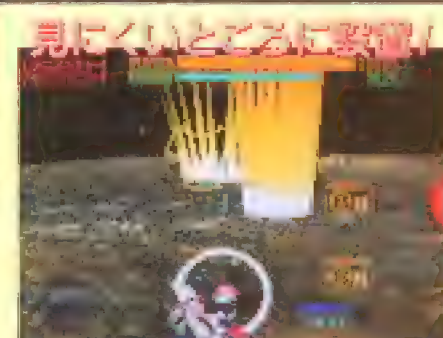
●リモートE.R.L.をフル活用せよ!

切り離れたE.R.L.を使った戦術を紹介する。まず、設置するE.R.L.は右腕で、置くところは開けた場所がいい。なければ設置後に即ジャンプして高い位置へ置く。設置が終わったら、残ったE.R.L.で牽制しつつ、とにかく配置したE.R.L.を相手の背中側へくるように動く。E.R.L.が相手の背後にきたら、背後からリングレーザーで攻撃を仕掛ける。この死角からの攻撃は簡単には回避されな

い。相手がこれを嫌って回避行動を取ったら、今度は⑩に切り替えてマインで追撃する。逆に相手が向かってくるようなら、⑩に切り替えたままジャンプダッシュで攻撃を回避しつつ、前ダッシュRWで反撃に転じる。このように背後からの攻撃で相手をパニック状態にし、主導権を握ることこそがこの戦術の狙いなので、相手とE.R.L.の位置を考えながら行動しよう。

E.R.L.の活用例

腕E.R.L.は上からの攻撃が基本だが、脚E.R.L.の場合は見にくい場所に隠しておき、相手が接近してきたところに一気にマインをばらまくなどの奇襲を仕掛けるといい。



設置後のジャンプを使って高い位置にE.R.L.を設置。

相手の死角なら、リングレーザーでバリバリ削ってやれ!

回避行動にはマインへ切り替えて、大量生産モードへ。

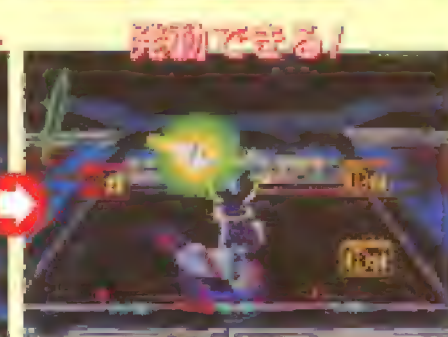
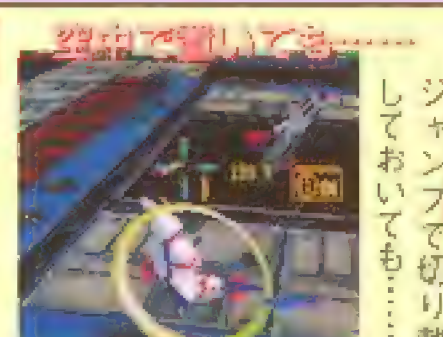
●リフレクター2 活用続報

リフレクター2システムの発動条件は、ジャンプで腕が切り離されて、さらに切り離してある脚の属性が⑩であることが前提となる。リフレ2の場合、さらにジャンプで切り離れたE.R.L.の属性が⑩でなくてはならない。二段リフレクター（以降二段リフレ）はジャンプで切り離れたE.R.L.の属性が⑩でなくてもよく、切り離している両腕のどちらかが⑩なら問題ない。例え

ば空中で左腕を外し、地上で右腕を外したとする。そしてしゃがみCWを出したあと、ジャンプ右ターボRWを入力しても二段リフレが発動するというわけだ。スタートボタンを押す手間が1回省ける程度のことだが、知識として覚えておこう。この他にもいろいろと強力な要素が組み込まれているリフレ2。全国大会でも主力兵器となることは間違いのない。

リフレ2発動例

リフレ2系統の攻撃は、しゃがみCWなどのE.R.L.攻撃に割り込めるが、空中に設置したE.R.L.が攻撃してしまっただけでは発動できない。当たり前のことだが忘れがち。



ジャンプで左腕E.R.L.を切り離したのなら……

切り離れた逆側をハーフキャンセルで出す。

攻撃に参加していないので、しっかりと発動できる。

●水中用バルシリーズ バルバロスに関して

バルバドスとの相違点を簡単に説明すると、まずほとんどの近接攻撃の威力が1割増しされている。さらにダッシュ移動も多少速くなっている。この2つは非常にありがたい。この他にダッシュ近接がとんでもない動きをするなど、お笑いの要素も満載されている。すべてにおいてバルバロスのほうが上……かもしれない。

近接がちょっと



強い!
見た目にはまったくわからないが、近接攻撃の威力が少し高まっているのだ!

気になっていた脚回りの強化は

はかなりうれしい。特に空中ダッシュの速さはグッド!

ダッシュがちょっと



速い!

とにかく



スゴイ!
めちゃくちゃな動きのダッシュ近接は、他の機体を使っている人でも必見!



※文中のLWはレフトウェポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウェポン（両トリガー入力）を、RWはライトウェポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。



機体別解説 エンジェラン Vol.2

天使化を羽化と言わないでね

エンジェランには特殊技として、背部から羽を展開させることができる（以後“天使化”と記述）。方法は、両レバーを内側へ倒した状態でスタートボタンを押せばいい。このとき、機体は静止状態が条件だ。それに近接攻撃発動距離

ではガード動作になってしまうため、これもダメ（起き上がり時なら可能）。入力が完了すると、自分からキャンセルすることはできず、羽を展開している約4秒間はまったくの無防備状態となるため、無造作に行うのは危険極まりない。



発動させると体力が半減する。連続入力も可能だが、体力がなくなるだけだ。

Basic Lesson

●移動速度と移動距離の大幅な向上

天使化を行う最大のメリットとして、移動能力の向上が挙げられる。天使化の前と後では移動速度が明らかに変わり、通常移動ではモゾモゾしていたエンジェランが嘘のようにキビキビ動いてくれるのだ。ダッシュ行動時にも移動速度と移動距離がアップしているため、潜ぎ入力を行うとステージの端から端までは一瞬

で到達できる。ただ、ここまで能力が激変すると、操作感覚の違いが問題になってしまう。こればかりは慣れるしかない。対CPUの序盤戦などで練習しておくこと。

ちなみに天使化は、旋回速度、ジャンプの速度と高度、武器系統（攻撃力やゲージ消費量やゲージ回復速度）などには影響がないようだ。



前ダッシュで検証した結果、ダッシュ速度は約1.89倍に、ダッシュ距離は約2.00倍にも向上する。ステージを対角線で移動するにも、1回の前ダッシュのみで行えるわけだ。

●ターボ近接攻撃の性質変化

どのターボ近接攻撃も、ヒットさせればダメージを与えられるだけでなく、同時に相手の体力を吸収して自分のものにできる。ガードさせると体力吸収はできないが、相手をダウンさせずにシビレた状態へ持ち込める。使用する機会があるなら、発動距離が長いうえにダメージと吸収率の効率がいいCWを使おう。

[各トリガーとダメージ&吸収量の関係]

	ダメージ	吸収量
LW	38.9	56.6
CW	44.8	65.3
RW	26.4	38.4

※テムジンに対してヒットしたダメージと吸収量を、複数回行って平均値を算出。単位は%。



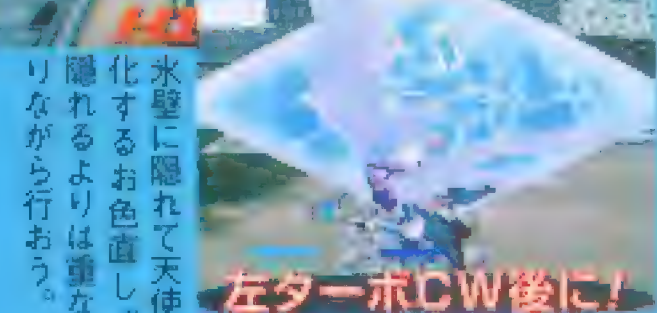
Advanced Lesson

●天使化を行うタイミング

入力から行動可能までに時間がかかるため、安全を確保してから天使化を行いたい。一番安全に行えるのは、相手のダウン時だ。中距離以遠で右ターボCWやしゃがみ左ターボRWなどがヒットしたら、すかさず入力しよう。天使化を行うときは、そのほとんどが相手を倒しに行くときになる。なるべくなら続けて攻撃に転じられるケースに行きたい。



ヒットと同時に入力開始。ダウン確認に時間を使うのは惜しい。



氷壁に隠れて天使化すると色直しの隠れるよりは重なりながら行おう。

●ターボ近接の狙いどころ

天使化で減少した体力は相手から補いたい。恵まれた機動力を駆使して、近距離（地上でも空中でも可）で相手の背後に回り、右ターボRWで凍らせよう。その後素早く近接間合いに入り、ターボ近接CWで攻撃する。手順が遅れてガードされたら、シビレた相手に左ターボRWで攻撃だ。



右ターボRWを決めてから……

●20秒間にどんな行動をすればいい?

天使化は行動可能になってから20秒が経過すると、羽が収納されて元に戻ってしまう。そこで天使化状態の20秒間は、とりあえず動き回ることがベスト。相手がこちら側を見失っているようなら、ターボ攻撃を重ねて連係を作ろう。自分が天使化慣れしているなら近距離に踏み込み、ターボ近接を狙うのも手だ。



多彩な潜ぎ入力を駆使して、相手から捕捉されないように動き回り攻撃チャンスをつかおう。

検証! 羽展開時に無敵時間はあるのか!?

結論からいうと無敵はない。ただし、羽展開時にバリア状のもの（フェイ・イェンKnのビームリボンと同等?）が形成されるため、ヒットしてもダウンしたりひるんだりしない攻撃なら無効化できるようだ。バリアが形成されるのは羽が展開されたときで、羽の出がかりに攻撃を受けるとダメージを受け、天使化をキャンセルされてしまう。



結論 無敵はない!!



機体別解説 サイファー Vol.2

変形を使ってみよう

2段ジャンプ中スタートボタンで戦闘機形態に変形できるサイファー。前作のバイパーII時代からの夢だったこの特殊な攻撃形態だが、使いこなすことは難しい。

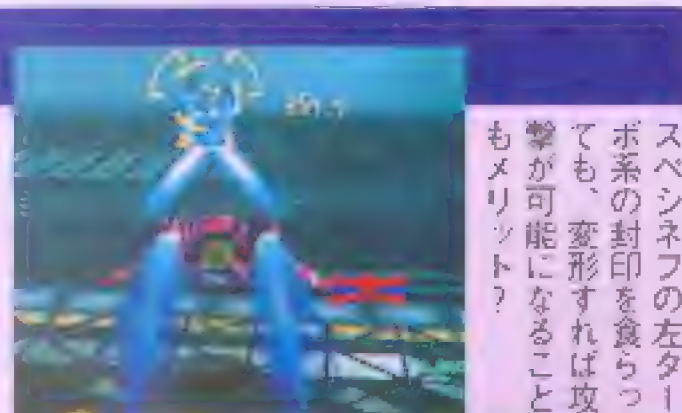
まず、操作方法が多少変わることにつけたい。レバー前で下降、レバー後で上昇、そして、前斜め後ろ斜め（左右方向は同じにすること）に両方レバーを入れると、同高度で横にスライドするよ

うに動くことができる。また、ターボボタンを押すことでいわゆるホバリングが可能だ。レバーを前後に入れば旋回できるのは通常と同じだが、旋回速度が落ちていたため、相手の動きを読みつつ逆旋回（相手が消えた方向とは逆方向へ旋回すること）を使うといい。

対CPU戦の序盤などで、まずはこの独特の操作感に慣れることから始めてみよう。

変形のメリットは

変形することで機体がコンパクトになるため、ある程度攻撃が当たりにくくなる。さらに、LWが4分裂のホーミングビームに変わり、CW共々心強い。さらに、地上でのボム系攻撃の影響を受けにくいので、攻防両面に役立つ。反面、時間が限られているうえ、着地を狙われやすい、旋回＆移動スピードが遅いなどの欠点も……。



スペシャルの左ターボ系の封印を食らっても、変形すれば攻撃が可能になることもメリット？



スピードの低下は、特攻で補うのもアリ。変形！特攻よりも当てられる確率は低下するのだが……



ホバリングを使いつつ、適度な高さを保っての攻撃が基本。左トリガーが4分裂のホーミングビームになるのは心強いかも？



武器をある程度使用してからでも発動可能な特攻。緊急回避にも使える。

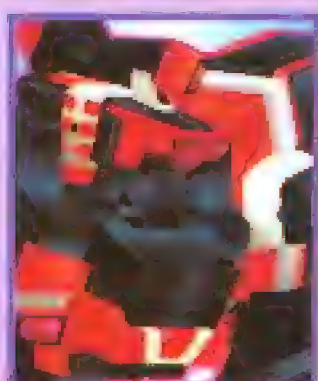


使いどころは……

「ここで必ず！」という使用ポイントはないが、障害物の後ろに隠れている相手をいぶり出したり、ライデンの左ターボCWなどのネット系攻撃を避けるために変形したり、相手のダッシュ攻撃を2段ジャンプで回避したあとなどに使うといいだろう。



地面に接触がスタートボタンで解除しつつの近接もあり。



機体別解説 ライデン Vol.2

全アーマー剥離で攻める

ジャンプ上昇中スタートボタンでライデンはその外部装甲をすべて強制排除し（この時点で残り体力は約1/10となる）、大幅なスピードアップを果たす。戦況があまりにも一方的になりすぎたり、動きの速い相手に追いつけないようなときは、これで一気に相手に近づくのも、戦局の打開にはいい手段だ。しかも、発動時点でわずかながら無敵時間が存在し、避けに

くいスペシャルの右ターボCWなどをかわすことも可能。だが、ダッシュ距離、スピード共に通常の倍以上になるため、慣れないうちは相手の攻撃に突っ込んだりするかもしれない。軽量級の機体でスピードに慣れておくのもいいかも……。ステージの広さも考えて使え。

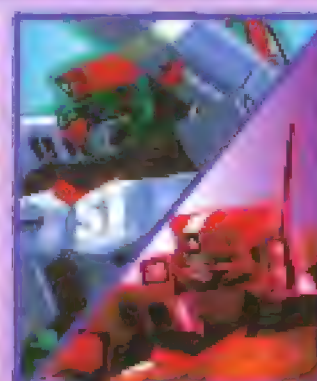


体力は1/10だが動きは軽く!!



脱いだら……

基本的には通常の連係が有効だが、レーザーキャンセル前ダッシュは、レーザーの中を進んでいく状態になるため、相手の攻撃を消してくれるバリアの代わりになる。また、通常ではなかなか狙にくいダッシュ近接も、このスピードを生かして相手の虚を突いた使い方が可能だ。パーティカルターン後に旋回を入れつつ狙ってみるといいだろう。また、もともとダッシュ旋回の性能がいいので、ダッシュ中は相手の動きをこれで捕捉しよう。



機体別解説 アフームドB/S Vol.2

一定時間性能アップの効果

1コイン中1回、2段ジャンプ上昇中CWとちょっと特殊な発動条件のうえ、なぜか下降スピードが遅くて使いにくいこの特殊技。使い道はサイファー同様決定的なものはないが、本気で相手を追いかけて回す気があるならリスクを承知で相手を転ばせたあとなどに使おう！



ジャンプの下降中を狙われそう……



使った後、地面タイミングをずらせるという大進退も……

調べてみました 性能アップのメリット

発動中はダッシュ性能と攻撃力の上昇、被弾ダメージが減少。右はライデンの右ターボCW被弾時のもの。

性能アップ前



性能アップ中



SEGA AM R&D 分室 OFFICIAL ELAT OUT!



LAP.

1

8

「セガラリー2」から半年あまり、あのAM分室の新作がついに明らかになった！
またレースもの？ いやいや、今度はあの人気SF映画をフィーチャーした3Dシューティングだ。今回はイメージCGだけだが、その第一報をお届けしよう。

あのAM分室が贈る この冬、最大の話題作!!

スターウォーズ トリロジー・アーケード

日本国内はもちろん、世界的に人気のあるSF映画といえば、誰もがその筆頭として挙げる「スターウォーズ」シリーズ。1977年の公開以来、20年経った今でも熱狂的なファンが世界中に存在するという、まさにSF映画の金字塔である。そして、その「スターウォーズ」をモチーフとし、現在、この冬リリースに向けて開発されているのが「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」だ。

ゲームスタイルは3Dシューティングだが、本作の最大の特徴は、何より全9話からなる映画から、俗に「スターウォーズ・トリロジー」と呼ばれる3部作、「新たなる希望」「帝国の逆襲」「ジェダイの復讐」を徹底的にフィーチャーしている点。大迫力の3Dシューティングを楽しみつつ、その3部作の名シーンを誰もが手軽に体験できるのである。



AM分室佐々木氏より

AM分室は9月からAM12研に。
今後にご期待ください!

「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」は「スターウォーズ」の世界の魅力を存分に堪能していただけるよう、いろいろなアイデアを盛り込んでいきたいと思っています。そして、AM分室が培ってきた高いクオリティのリアルタイムCG映像と迫力のサウンドで、まさにスターウォーズゲームの集大成と呼べるものを目指し、現在鋭意制作中です。ゲームはエピソード4、5（帝国の逆襲）、6（ジェダイの復讐）をモチーフにしており、それぞれ特徴的なシーンを再現し、プレイヤーが映画の主人公になりきれようようなゲームになっています。Xウィングでタイファイターを撃墜する、スノースピーダーでATATの足をくぐり抜ける、そしてライトサーベルでダース・ベイダーと闘う……ファンの永年の夢が今、かないます。スタッフ一同、これからもより楽しい！すごい！ゲームをどんどん作っていききたいと思っていますので、これからも応援をおねがいします！



STAR WARS TRILOGY ARCADE

『STAR WARS』は今、真のエンターテインメントに……

ゲームは、映画に登場したスペースシップに乗り込み、敵を撃墜していくというものだが、X-ウィング以外の機体も登場する予定だという。また、シューティングシーンでは、自ら機体を操る必要はなく、単にサイトを合わせて打つだけというシンプルな内容となり、操作に気取られない分、迫力ある演出をじっくりと味わえるように配慮されている。

気になるステージ構成だが、映画3部作の中からもれなく1ステージずつ＋αになる予定。その中で様々なイベントによる分岐や、ドラマチックな演出がふんだんに盛り込まれるというから、映画、ゲームファン問わず、この冬待望のタイトルとなるだろう。

MODEL3によるこれらのモデリングCGのハイクオリティな質感は映画さながら。ゲーム中、プレイヤーは特定の人物に固定されないため、X-WINGだけでなく、その他のスターシップでの戦闘を楽しむことができる予定だ。



4年前MODEL1基板で表現された「STAR WARS」の世界

「スターウォーズ」をフィーチャーしたゲームは数多いが、4年前、セガ（開発はAM3研）からリリースされた同名のタイトルも記憶に新しい。ボードはMODEL1を使用しており、これも3Dシューティングだが、1Pがパイロット、2Pがガンナーという協力プレイが可能だった。



SEGA AM RACING OFFICIAL FLATOUT! ワールドラリーカーズフェア 1998開催!

今年で3回目を迎える真夏のラリーイベント「ワールドラリーカーズフェア」が、8月16日、東京ベイサイドスクウェアにて開催された。会場には全国各地からラリーファンが集結。往年の名車から最新マシンが多数展示されたほか、レプリカカーやプロラリードライバーによるデモランが行われ、ラリーの世界を身近に感じることができる貴重なイベントに来場者は満足した様子だった。特に藤本吉郎、片岡良宏、桜井幸彦氏らによる本物の走りに会場は大いに盛り上がった。

レプリカカーが多数集結!!

自動車メーカーやパーツメーカーによる展示以外にも、個人で作り上げた新旧のレプリカカーがズラリ。



来場者が展示されたレプリカカーを審査し、投票で優秀者を決めるコンテストも行われた。



展示だけではなく、デモランを行う強者も。



片岡氏はグループAランサー（Evo. III）で激走。サファリ仕様様がまたカッコイイ。

全日本ラリーを5回制した桜井氏はインプレッサでデモラン。

プロドライバーによるデモラン!!!



藤本氏はチャイナラリーで最後を飾ったST205セリカを駆る。来年はぜひカローラWRカーで!

Information from AM分室

お待たせいたしました。AM分室の次回作は「STAR WARS TRILOGY ARCADE」!!!
初公開から20年以上経つ今でもSF界の頂点に立ち続けるこの作品を、AM分室なりの切り口で仕上げております。
開発はまだまだ20%といったところですが、この冬の発売にむけてチーム一丸となって取り組んでおります。今後のリポートにご期待ください。

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集!! AM分室に関することなら何でもOK! 下のあて先まで送ってほしい。
[あて先] 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

CYBER TROOPERS

電腦戦機バーチャロン

VIRTUAL

ORATORIO TANGRAMTM

オフィシャルガイド

予価 1,500円

1998年9月上旬発売予定

A5判/224ページ

各バーチャロイドの“基本戦法”を伝授！

- ・オラダンからバーチャロンと出会ったライトユーザー向けとして、使用可能な全11機体の紹介をはじめ、操作方法や攻撃技などすべてのシステム、すべての行動について、わかりやすく解説。もちろん、対CPU戦の基本的な攻略もバッチリ！

さらに、バーチャロンプロデューサー・互重郎氏のインタビューも載っているぞ！
乞う御期待！

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998/CHARACTER DESIGN: HAJIME KATOKI

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101（表示価格は税別）

●お近くの書店でお求め、ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。●注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意ください ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

今週の

8/28金～9/10木

箱崎の母

的占い

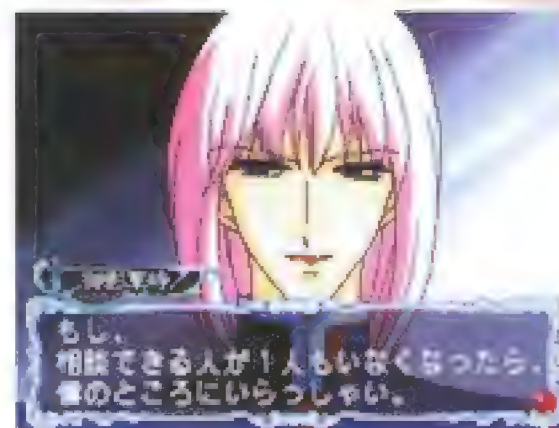


箱崎の母

占いの道に入りて二十
有余年。最近ハタマ
方福生部属の相談を聞
いてあげる日々が続い
ているとかいいたか。

今週のラッキーさん

今週は「少女革命ウテナ いつか革命
される物語」から御影草時さん。9月15
日生まれのおとめ座。迷いて最後には何
も手に入らないという暗示が……。せつ
かく途中まではいい調子なのに、もった
いない。それに恋愛運も乱れています。
この時期のあなたの場合、心の乱れ=運
気の乱れ。ここ一番では深呼吸してみて!



金 運	まったく問題なし。
健康 運	肩こり、頭痛に注意!
仕事・勉強 運	平常心を忘れないで。
愛情 運	つまらない喧嘩が絶えなそう。

男の子



女の子



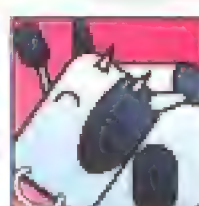
押してもダメなら引い
てみな。今やっている
ことと正反対のことに
トライしてみると、案
外うまくいくかも。決
して熱くならないこと。
起こりそうな予感……!

おひつじ座 3/21→4/20

あなたに対する評価がはっきり出る週と言え
るでしょう。"いい"も"悪い"もそれが周囲が
思っているあなただということを覚えておいて
ね。難しい問題は後回しにしないように!

幸運の鍵は紺、救急箱、隠れた場所の整理整
頓。この時期、新しいことを始める人は最初の
状態をしっかりとメモにとっておきましょう。

男の子



女の子



食生活を見直せば今年
の夏は健康に過ごすこ
とができるはず。特に
飲物にこだわらしまし
う。身体はほとんどが
水分なんですから。毎
日、昼寝をしましょう。

おうし座 4/21→5/21

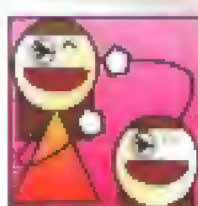
本当に欲しいものは何ですか? あなた自身
は忘れているかもしれませんが、たくさんの人
がいる所ではあなたの運気は逃げていってしま
います。時間や日にちをずらしましょう。

幸運の鍵は紺、タイマー、四角いもの。旅行
先で「一夏の恋」が体験できるかも……。作っ
た思い出はきっといい思い出になりますよ。

男の子



女の子



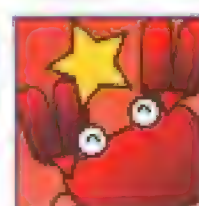
自分の意見をはっきり
言うのはいいのですが、
周りの意見もよく聞か
ないとただのわがまま
と取られますよ。でも
適度は損ですからね。

ふたご座 5/22→6/21

そろそろ「疲れてきたな」と感じている頃じ
やないですか。ゆっくり休みたいと思ってい
ると、なぜか忙しくなるんですね。とりあえず、
スケジュールを調整して休みを取りましょう。

幸運の鍵は明るい黄緑、枕、中央に位置する
こと。出かける時には、荷物をできるだけ軽く
まとめるようにしましょう。疲れないようにね。

男の子



女の子



恋愛運がいい調子。時
間が空いているのなら、
彼女に連絡を取ってバ
ンパデートに行きま
しょう。あまりお金が
かからないところにね。

かに座 6/22→7/22

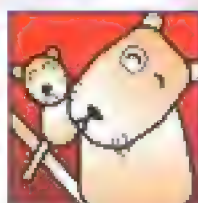
お昼から夕方、太陽が沈む前までがあなたの
ラッキータイムです。ただし、予定していた以
外のモノまで舞い込む危険性も。いらないもの
はいらない、とはっきり断ることが大事です。

幸運の鍵は赤紫、携帯ゲーム、広い道を行く
こと。あなたが好きな音楽のかかっている喫茶
店は、あなた自身の運気を上げてくれますよ。

男の子



女の子



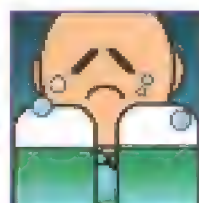
自分のペースを守って
がんばりましょう。他
人に合わせる必要はな
いのです。さもないと
最後までその調子にな
ってしまいます。

しし座 7/23→8/22

細かい用事で時間がさかれ、大切なことに時
間がかけれない、なんてことにならないよう
に。あなたがうまく指導すれば少しずつうまく
いくはず。ちょっと根気がいりますが……。

幸運の鍵はチョコレート色、テーマソング、
横になること。突然のハプニングに備えておい
たほうがいいかも。何が起きるかわかりません。

男の子



女の子



無駄なことに体力を使
わないこと。いくつも
のことを同時進行でき
ないタイプなのですか
ら。もっと1つのこと
に集中しましょう。

おとめ座 8/23→9/23

自分が得意としているものがそれぞれ絶好調
になってくれます。特に、運動をしている人は
この夏あなたを守護し、育ててくれるモノが側
についてくれるようですね。周囲の人を大切に。

幸運の鍵は赤系、ちょっと暑いぐらいの日差
し、平らな場所。自分の中で何かに決着をつけ
ることがあるのでは? テレずに行動して!

男の子



女の子



ごまかしても、いつか
はバレてしまうんです。
傷がひどくならない
ように助けを呼びましょ
う。もう少し早かった
ら何とかなったかも。

てんびん座 9/24→10/23

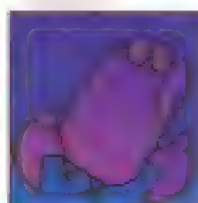
宿題を抱えている人は、他人の力を借りて
も今すぐ片づけてしまうことが吉。まだ日数に
余裕のある人は友達と勉強会、父母の人は子
どもの宿題をいやらすに手伝ってあげて!

幸運の鍵はショッキングピンク、クッション、
時計を見やすい位置に要ること。飲み物を常
に側に置いておくこと集中できるはずですよ。

男の子



女の子



友達に優劣をつけない
でください。みんなそ
れぞれいい部分がある
のですから。あなたの
価値観だけでその人を
評価するのは失礼です。

さそり座 10/24→11/22

短期間の習い事、通信教育物に縁がありそう。
興味を持ったものだったら、一度試してみても
いいのではないですか。また、人との会話に失
敗が多くなる時期でもあるので注意しましょう。

幸運の鍵は黒、トニックシャンプー、いつも
しないものを身につけること。まず人の話を聞
いてから話すこと。問題が起きにくくなります。

男の子



女の子



覚え間違いや聞き間違
いで問題が起きてしま
います。一番初めに戻
ってお互いの考えを知
ることが大切です。早
いほうがいいですよ。

いて座 11/23→12/21

たまってきたうっぶんをいっぺんに発散させ
てしまうことです。でも周囲に人がいなければ、
まったく問題ないのですが、いたとしたらかな
り迷惑しているかもしれません……。

幸運の鍵は茶色、図書館、落としても壊れな
い入れ物。大切なものは持ち運ぶ時には要注意。
角が欠けてしまったり傷がついたりするかも。

男の子



女の子



あなたにとって不利な
出来事は素早く処理し
ておきましょう。忘れ
た頃になって、それが
あなたを脅かす火種に
なるかもしれません。

やぎ座 12/22→1/20

何をしても気にくわない、腹がたつ。ちょっ
と怒りっぽくなっているようです。原因はあ
の人ですか。あまりイライラするのなら、ここ
でビシッとたたをつけてしまえばどうですか。

幸運の鍵は白金、口笛、ゆったりした着
物。それに、無理をしなければ金銭運は好調。
それに、無理をしなければ金銭運は好調。気晴
らしに買物にでも出かけてみるのもいいですね。

男の子



女の子



周りの悪い運気に少し
ずつ影響を受け始めて
います。これを見たあ
なた、今ならまだ大丈
夫です! 自分の行い
を反省してください。

みずがめ座 1/21→2/18

いろいろと試してようやく答えが出てくる、
それほど難しい問題ばかり。特に人間関係、そ
れも恋は超難問。未来を表すカードは、まだ白
紙、あなた自らが決めるものなんです。

幸運の鍵は赤に近いオレンジ、会議、なるべ
く身軽でいること。今週は天から何か降って
きます。それはいったい何か! ヒミツです。

男の子



女の子



早めにやっておいたほ
うがいいと思ったもの
は、その時片づけて!
それはあなたが何かの
危機を感じているから。
早めに後ラクだね。

うお座 2/19→3/20

期間の初めは調子が今ひとつだったあなたも、
他人からの何気ない一言で一気に運気が回復し
ていきます。しかし、行動範囲が広がった分、
人間関係も複雑化してしまいますので、注意!

幸運の鍵は白、熱い食べ物、きちっと整理さ
れたもの。お金の出入りが激しくなりそう
です。必ずお小遣い帳をつけるよう心がけてね。

裏技の極

宿題も大切だが、裏技もな!



はみ出し情報

夏休みも残りわずかだが、宿題はもう終わってるかな? 今週1本目の裏技は、敵を倒してつなぐチェーンによるスコアアタックが熱いこのソフトから。

- 裏技の極 **初段** サターンソフト2本
- 裏技の極 **二級** サターンソフト1本
- 裏技の極 **二級** 図書券3,000円分
- 裏技の極 **三級** 図書券2,000円分



レイディアントシルバーガン (トレジャー)

OPTIONに、さまざまな設定を追加!

編集部提供

オッス! 夏休みも残りわずかだが、宿題はもう終わってるかな? 今週1本目の裏技は、敵を倒してつなぐチェーンによるスコアアタックが熱いこのソフトから。

このゲーム、ある条件をクリアするとオプションにOPTION+という項目が追加されるのを知っていたかな? 今回は、追加されるオプションの出現条件を紹介するぜ!

ステージセレクト



ただし、エンディングをクリアしていないと選べないぞ。

ポイント

ゲームを1度クリアする
(コンティニューも可能)

ゲームスピード変更



ゲームスピードは全部で8段階まで調節可能。

ポイント

3時間以上プレイし続ける

クレジット増加

これで、自機を最大で10回まで増やすことが可能。気長に行こう

ポイント ソフトを立ち上げて1時間ごとに、1クレジット増加される(次に立ち上げた時、経過時間分が増える)

ヒットマーク表示



敵の判定を具体的に確認したい場合は、この設定をONにしよう。

ポイント

12時間以上プレイし続ける

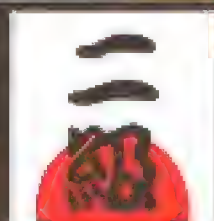
プレイヤースピード変更



自機のスปีドを2倍まで上げることができる。

ポイント

ソフトを48時間以上立ち上げる



グランディア〜デジタルミュージアム〜 (ゲームアーツ/ESP)

早食い王2P対戦&打撃練習モード

編集部提供

今週2本目の裏技は、「グランディア」の世界にどっぷりつかれるこのソフトから。

このゲームに収録されているミ

ニゲーム、「早食い王」で対戦できる方法が見つかった。また、「男の熱血100億番勝負!」で打撃練習を行う方法も発見したぞ。

早食い王2P対戦モード

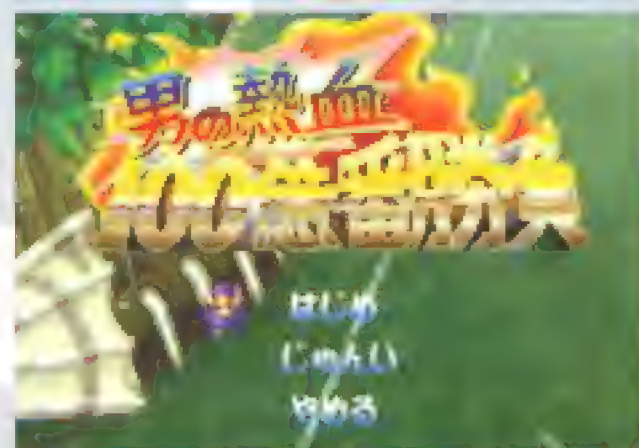


2P側のコントロールパッドを接続したままゲームを起動しよう

友達同士で早食い王を決定する熱い対戦を繰り広げることが可能になるのだ。



打撃練習モード



男の熱血100億番勝負! のタイトル画面でコマンド入力。ガドインの声が入れば成功だ。

練習モードなので100球終了してもランキングには入らず、そのままタイトルに戻るぞ。



ポイント

早食い王2P対戦モード 2P側のコントロールパッドを入れた状態でサターンを起動し、「早食い王」のタイトル画面で2P側パッドでL+R+上+Aを同時に押す
打撃練習モード 「男の熱血100億番勝負!」のタイトル画面で左、右、Xボタンを12回入力する

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(欲しい順番に3本)をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝

宛て先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。



このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定2週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

8月28日～9月10日
発売予定ソフト

REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー

●出口かおり

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー

●網島不二屋

ゲストライターズ

サタマガ他でおなじみのゲームライターを募集。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー

●菅 ●電波宙年

スレイヤーズろいやる2

9月3日発売



使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.0

偽リナご一行が登場!?
小説に始まりアニメ、劇場映画と人気絶好調の「スレイヤーズ」に、ゲーム版「2」が登場!
前作同様、強力な魔法が多数用意されている。

Vol.25 158Pへ

スレイヤーズはテンポが命

前作はわりとサクサク進めたんだけど、今回は特定の時間帯に特定の場所に行かないと先に進めなかったり、戦闘も、敵がちょこまか移動するため範囲魔法に頼れなかったりと、いたる所に加わった変更点が前作を楽しめた人には難しくなっている。それと全体的にテンポが悪いのよ。セリフも「スレイヤーズ」の雰囲気伝えるには表示が遅いし、町中でもダイレクトに目的地に行けないし。そのうえ戦闘もかなり多めとあって、軽快なはずの旅がすっかりタルくなっちゃって。しゃべりやムービーが前作より少ないのもちょっと残念。

(かおり)

6

お手軽さがよかったのに……

前作は原作に忠実なノリのよい会話や、サクサク進むゲームシステムでかなり楽しめたが、今回は移動コマンドなどシステムが複雑になったぶん、長所だった爽快さが失われてしまった。シナリオのメリハリが足りないし、人物の存在感も希薄。同じ敵が執ように攻撃してくるのには閉口した。長い時間プレイしてもらおうという考えが、すべて裏目に出た気がする。とはいえ、手ごたえのある戦闘に、クリアした時の感動もひとしお。お金に困ることはないの、買い物や食事に精を出しながら、少しずつ進めていくのが○かも。(網島)

7

戦略性が増したぶん遊び心が減った?

戦闘にターン性が導入され、魔法を唱える時間の概念等が付加されたため、やりごたえのある難易度にはなっている。ただ、そのために前作のウリであったAI戦闘が使いづらくなっているのが少々難。また、随所に原作のテイストが感じられた前作とは違い、単に物語を追う「だけ」の作品と化してしまっているのがどうにもいただけない。画面をクリックしたときのヘンな反応や本筋以外の妙な会話イベントこそが本シリーズのキモなだけに、至極残念。「細部にいたるまでスレイヤーズ」だった前作とは別物という印象を受けた。(菅)

5

新着ソフト&周辺機器チェック!!

懺哭 そして…ファイナルエディション

発売中(8月6日発売)



使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 —

とってもお得な新パッケージ
人気のトラップアドベンチャーが、新パッケージになって登場。

トラップの連続とスリリングな展開に加え、登場する女の子とのマルチなストーリーがうれしいアドベンチャーが装いも新たに登場だ。ゲーム本編に変更点はないが、特典として特製トレカが3枚追加されたうえ、新収録のドラマCDも追加されたため、おまけCDが2枚もついてくる。さらに、「懺哭設定資料集」に加え、「懺哭2」の設定集まで同梱されるという豪華なセットなのだ。また、アンケートハガキの応募者の中から抽選で、世界でたった1体しかない“松本梨代”等身大フィギュアが当たるというキャンペーンもあり。たった2万本の限定版なので、未プレイの人はお店にダッシュだ! (電波)

今月のサタコレ(8月分)

古伝降霊術 百物語

●8月20日発売●ハードン●2,800円(全年齢推奨)●ETC●1人用
福川淳二氏が監修、出演するサウンドノベル。怪談会「百物語」に出席し、100+αの恐怖を体験しよう。

BULK SLASH (バルクスラッシュ)

●8月20日発売●ハードン●2,800円(全年齢推奨)●SHT●1人用
3D空間でのバトルが楽しめる、シューティングゲーム。2形態に変形可能な戦闘機に乗り込み、ミッションに挑戦! ナビゲーター役の女の子達が成長するのも、特徴のひとつ。

桃太郎道中記

●8月20日発売●ハードン●2,800円(全年齢推奨)●TAB●1~4人用
日本全国を駆けめぐる「桃鉄」が、江戸時代に舞台を移して登場。波瀾万丈を楽しむ「江戸っ子モード」など、新要素を満載している。

こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レースの巻

●8月20日発売●バンダイ●2,800円(全年齢推奨)●TAB●1~6人用
「こち亀」がボードゲームになって登場! 6つに分かれた中川ランドを舞台に、大暴れしよう。人気のサブキャラクターも、多数登場する。

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビューのコンノミがわかるぞ。

出口かおり
クーラーの効いた部屋でゆったりRPG。暑い夏にはアツくなりすぎないゲームが一番。でも子育てでプレイ時間はのきなり減ってるんだけどね。というわけでいまだに「パロック」をプレイ中。

網島不二屋
劇場版のナデシコを見るため初日に並んだり、深夜アニメのlainの掲示板を徘徊したりしています。どちらもゲーム版に期待。ゲームとアニメの垣根って、最近ではほとんどなくなりましたね。

菅
「オラ・タン」「エスブレイド」ところにより「スペースボンバー」。「チキウ・クレ」「ダメだ、やらん!」等の脱力風のデモがとても面白い深い快(怪?)作だ。がんばれ僕らの大統領。ちきうを守れ!

電波宙年
パソコン18禁ゲーを主にプレイ。「DIVI・DEAD」「WHITE ALBUM」「ONE」が面白かった。「DESIRE完全版」はティナーのハッピーエンドに感動。取材で湘南の心霊スポットに行ったが、マジ恐怖。

INFORMATION

98年夏の一大イベント、ソニックアドベンチャー発表会も総力取材態勢で臨んだ今号のサタマガのドリームキャスト大特集いかがでしたか。次号9月11日発売号は、今秋期待のサターンタイトルは、もちろんドリームキャストの新タイトルも続々発表の予感！ 乞うご期待！

STAFF

編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨 石坂英作／デスク 福田知恵子／編集 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／編集協力 ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武）ターニングポイント（福元徹也 渡辺智子）山猫有限公司（浅川直樹 田泰成）／アシスタント 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明 金原有紀／ライター 佐々木功一 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 篠野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穰司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・びー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 矢戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤徹 岩片 翼 酒井裕晶 山口和則 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 猪又哲也 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 川口はじめ 小林仁 平澤寿康 大藤祐規子レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ キャリエール くまぐま団／フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／DTP リクルートコンピュータパブリッシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明德／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン9月25日・10月2日号は

9月11日発売です

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

7月24・31日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）

広島県／相澤秀雄、熊本県／石館邦彦、埼玉県／新村勉、長野県／久保健之、滋賀県／井口由、熊本県／小路直行、香川県／藤岡晴海、三重県／小野栄次郎、京都府／川上篤敏、愛知県／西山小巻、北海道／篠田一真、東京都／栗原遼太郎、大阪府／永野司、岩手県／飯森悠基、福岡県／柴田恵子、山口県／今野雄作、島根県／張本哲也、鹿児島県／田中直義、群馬県／関谷順平、青森県／笹岡仁

②「DEEP FEAR」Tシャツ（2名）

兵庫県／友定俊彦、岩手県／杉沢祐一

③「スーチャーバインドベンチャー ドキドキナイトメア」ポスター（5名）

香川県／金子貴英、東京都／名取富士夫、愛知県／影山学、新潟県／浅川桐子、鳥取県／権藤尚英

④「わくわくモンスター」ソフト（3名）

愛媛県／遠藤一明、大阪府／松井孝志、宮城県／桐ヶ窪直樹

⑤「スーパーリアル麻雀P7」豆本セット（3名）

東京都／秋庭茂、岡山県／平井大輔、熊本県／園田和也

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なのは無効になります。締め切りは9月11日（当日消印有効）発表は本誌98年Vol.27の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。



1 セガサターン 対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは98年9月11日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「バックエンローダー」 オフィシャルガイドブック ●3名 発売中／提供：ソフトバンク

村田蓮爾氏のオリジナルポストカードのついた攻略本だ！ これがあればゲームの攻略はもちろん「バックエンローダー」のすべてがわかる！！



4 「ラングリッサーV the end of Legend」 ペーパーバック●3名

非売品／提供：メサイア

うるしばら先生の美しいイラストはいつも人気がバツグン！ 使うのがもったいないかな？



3 「魔法使いになる方法」 ポスター●15名 非売品／提供：ティジエール

かわいいイラストのポスターをプレゼントするぞ。どんなゲームが詳しく知りたい人は、すぐにP177の記事を読もう！



5 「ディープフィア」 Tシャツ●5名

非売品／提供：マーベラス

暑い夏にぴったりの深海ホラーアドベンチャーは体験した？ イメージイラスト入りTシャツをプレゼント。





まだまだイケるセガサターン



ブラックマトリクス
BLACK/MATRIX
8月27日発売予定
希望小売価格／6,800円(税別)
(初回受注分のみ生産)
©フライト・プラン NECインターチャネル 原作 ヒトウゴウ イラスト 土屋杏子



フレンズ
～青春の輝き～
98年秋発売予定
希望小売価格／7,200円(税別)
(CD2枚組)
©フェアリーテール/NECインターチャネル



NECインターチャネル株式会社

第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付 (03) 3293-7008 (祝祭日を除く、月～金曜日：午後1時～6時)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを指すものとしてその表示を保護したものです。

SOMETHING TERRIFYING LIES BENEATH THE FROZEN SOIL IN CANADA AND NOW IT IS AWAKE.



WARP Inc.
Seizan bldg. 4F,
2-12-28, kita-aoyama,
minatoku, tokyo 107

D2

Coming in winter D2 runs under Dreamcast.

Canada, Christmas 1999.

This horror story begins in the sky,
where Laura's aircraft has a strange encounter.
She experiences a mysterious vision of a gigantic meteorite falling
from outer space to earth,
and then sees men who look like terrorists firing off their weapons.
Her aircraft is hit by a meteorite and crash lands.
In a flash, she is involved of a major accident.
Laura is rescued by a woman called Kimberly,
and wakes up in a hut in a snowy mountain,
where the two see dreadful mutants, or monsters.
How did this accident happen?
Why did the people turn into monsters?
As the mystery is unveiled,
a horrifying story and tragic destinies emerge.
What does Laura see in the dangerous mountain?

